RISEN | WATCHMEN: THE END IS NIGH | ВИН ДИЗЕЛЬ. WHEELMAN | THE LAST REMNANT

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#05(65)
МАЙ 2009

KINGS BOUNTY

ТЕМА НОМЕРА

СТР. 8

ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

АДДОН К ЛУЧШЕЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРЕ СОВРЕМЕННОСТИ

- **КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2** СТР. 86
  ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ
- **ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ** СТР. 94
  WANTED?
- **FALLOUT 3: THE PITT** СТР. 102
  ПИТТСБУРГСКАЯ РЕЗНЯ. БЕНЗОПИЛОЙ.
- **ДЕНЬ ГЕЙМЕРА** СТР. 22
  НАШ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 09005

ПОСТЕРЫ: AION | КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2 **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** SPLIT/SECOND | GRAND AGES: ROME | ALPHA PROTOCOL

РЕКЛАМА

www.novaonline.ru

Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG. Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуй вкус игры.

© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.

EDITORIAL

Какие же у нас все-таки читатели! Ух! Заходишь на форум, а там как на подбор: все посетители – дизайнеры, художники, мастера верстки и издательского дела, маркетологи, рекламщики. Приятно.

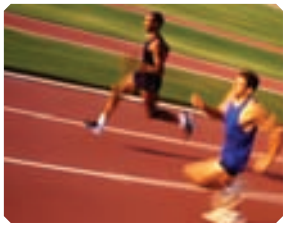
Но вернемся к нашим баранам. В смысле принцессам. В смысле доспехам. Без дураков – одна из лучших отечественных игр получила отличное продолжение (ну а сделать главного героя смазливой амазонкой сам бог велел). За это и ценим: заслуженные обложка, тема номера и «игра месяца», получите-с. Вообще этот номер неожиданно оказался раем для продолжений: в разделе рецензий ищи «Крестного отца 2», Sudden Strike: The Last Stand, Fallout 3: The Pitt, World in Conflict: Soviet Assault и Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising. Весна, знаешь ли, аддоны и сиквелы распустились.

В «спецах» тебя ждет небольшой сюрприз: мы начинаем цикл материалов о людях, которые делают эти самые компьютерные игры, такие знакомые, но совсем-совсем непонятные – как же они там внутри устроены, из чего сделаны? Начнем с программиста. Кто он и с чем его следует есть, читай в материале Максима Михеенко.

Раздел маленьких, но очень гордых «Инди» в этот раз размахнулся аж на шесть полос. Причин тому две: потрясающие Braid и The Path. Еще пара таких проектов, и мы будем готовы сделать Indie-обложку, правда. Кстати, в следующем выпуске «САП» мы серьезно думаем вручить приз за лучший вопрос. Не пропусти раздачу подарков!

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АПРЕЛЕ?



АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Пережил самую ужасную сдачу номера в жизни. Из-за каких-то мелких проблем в положенный день отстоял огромную очередь в визовом центре, потом бегом отправился записывать новую «САП» (да-да, на диске, не пропусти), после бодрой рысью за редакторский стол – читать номер. А вы говорите – игрушки.

ИГОРЬ СОНИН

Вопреки всем громким релизам месяца, главной игрой апреля – мая для него стала крошка Braid, наконец-то добравшаяся до PC (*см. рубрику про Indie-игры*). Braid очаровывает и увлекает и для него, почему-то оказывается зубодробительно сложной. Отдаю должное авторам: надо же суметь сделать столь необычную игру на пустом месте, по мотивам простейшего платформера!

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Смотрел в офисе «1С» игру, не поверишь, «Две сорванные башни». Толкиен забыт окончательно, там теперь эмо-бои в окопах Второй мировой. Вполне адекватный, кстати, восточноевропейский слэшер – слегка коряво, но, впрочем, весело. На обложке написано «Смешная игра от Гоблина». Внутри действительно «смешная игра от Гоблина». Какой-то принципиально новый уровень честности.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Занимался трехсторонней борьбой. Сражался с собой, со своим ежедневным семичасовым сном и с некой воинственной всадницей (любимая женщина напомнила: оказывается, он предпочитает рыженьких). Бил себя по рукам, глотал снотворное с алкоголем (МИНЗДРАВ!), принудительно запускал World of Warcraft. А потом само прошло.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО
ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Основан в 2003 году Выходит 1 раз в месяц

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	главный редактор
Игорь Сонин	зам. главного редактора
Алик Вайнер	арт-директор
Анна Старостина	дизайнер
Екатерина Селиверстова	дизайнер-верстальщик
Алексей Ларичкин	редактор
Иван Гусев	редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий	редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков	редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева	корректор

DVD

Александр Устинов	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	монтажер
Александр Солярский	монтажер
Александр Антонов	выпускающий редактор
Юрий Пашолок	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин	редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель отдела
Алексей Бутрин	главный редактор
Сергей Агаджанов	веб-мастер

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Евгения Горячева	директор группы GAMES &DIGITAL
Ольга Емельянцева	менеджер
Мария Нестерова	менеджер
Мария Николаенко	менеджер
Марина Румянцева	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Мария Бушева	администратор
Лидия Стрекнева	директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Светлана Пинчук	старший менеджер
Надежда Гончарова	менеджер
Наталья Мистюкова	менеджер
Марья Алексеева	старший трафик-менеджер

Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	руководитель отдела
Марина Гончарова	подписка
Оксана Воронцова	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Татьяна Гудебская	управляющий службы персонала
Марина Нахалова	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Сергей Кучерявый	директор производства
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	CEO
Dmitri Pluschev	publisher

ИНФОРМАЦИЯ О ПОДПИСКЕ

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Цена свободная	Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

Куда ты – туда и Чат!

Услуга Чат

Собери друзей в мобильном чате и общайся с абонентами любого из трех операторов **до 1 июля бесплатно**!

МТС
оператор связи

Набери *111*12# /www.chat.mts.ru

реклама

До 01.07.09 г. подключение и пользование услугой бесплатно, GPRS– трафик при загрузке приложения оплачивается согласно Вашему тарифному плану.

СОДЕРЖАНИЕ

БУРЯ В СТАКАНЕ: ГОНКИ НА МАРШРУТКАХ – Доходяги Погон и Павиан на службе в «ДжиДАИ». СТР. 74

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2 – Мафия бессмертна, мафия возвращается. Теперь ты глава целой семьи. СТР. 86

THE LAST REMNANT – Чарующая японская ролевая игра, каким-то чудом оказавшаяся на PC. СТР. 90

ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ – Комикс превратился в фильм, а фильм в игру. И очень даже приличную. СТР. 94

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 King's Bounty: Принцесса в доспехах

НОВОСТИ
16 События индустрии
32 Новости киберспорта
34 Релизы и бестселлеры
36 Календарь
37 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
38 ASUS Winter Cup 2009

СПЕЦ
42 Разговор по душам. Ведущий программист игровой студии
52 Мода на Steam
58 Самые необычные промоакции в игровой индустрии

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
68 Галерея
74 Буря в стакане: Гонки на маршрутках
76 Alpha Protocol
78 Risen
80 Aion: The Tower of Eternity
83 Split/Second
84 Война в небе

РЕЦЕНЗИИ
86 Крестный отец 2
90 The Last Remnant
94 Особо опасен: Орудие судьбы
97 Sudden Strike: The Last Stand
98 Вин Дизель. Wheelman
101 Монстры против пришельцев
102 Fallout 3: The Pitt
104 Tom Clancy's H.A.W.X.
106 World in Conflict: Soviet Assault
108 Grand Ages: Rome
110 Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising
112 Watchmen: The End Is Nigh
114 Trainz Simulator 2009: World Builder Edition
116 Гид покупателя

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?
120 Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
122 Resident Evil 5

ДАЙДЖЕСТ
124

INDIE GAMES
126 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
132 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
138 Онлайновые новости
140 Флеш-рояль
142 Дневники World of Warcraft
144 Дневники Dungeons & Dragons Online: Stormreach
148 Дневники разработчиков Аллодов Онлайн

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

152 Железные новости
154 Тестирование игровых клавиатур
158 Мини-тест семейства манипуляторов Oklick 404
159 Мини-тест Plantronics GameCom 377
160 Железный FAQ
162 Технология платформы NVIDIA ION
163 Разгон игрового компьютера «Эксимер» GAMER-A 8377
164 Empire: Total War – технический обзор
168 Играем быстрее
170 Сделай сам
171 Конфигурация

РЕТРО

172 Daikatana
175 Сладкая жизнь Джона Ромеро
180 Дайджест
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

190 Саундтрек для революции с Кириллом Перевозчиковым

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

OG Games	2 обл.
Радио Маяк	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
МТС	3
Софт Клаб	7
Новый Диск	17
DEPO	19
gameland.tv	21
Кант	23
АльтТелеком	25
gameland.ru	27
mail.ru	29
Хитзона	31
Maxi Rasing	41
GamePost	89, 147
Редакционная подписка	93
Техномагия	118, 119
Общая подписка	151
Журнал Т3	191

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Aion: The Tower of Eternity	80
Alpha Protocol	76
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	120
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising	110
Daikatana	172
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	144
Fallout 3: The Pitt	102
Grand Ages: Rome	108
King's Bounty: Принцесса в доспехах	8
Resident Evil 5	122
Risen	78
Split/Second	83
Sudden Strike: The Last Stand	97
The Last Remnant	90
Tom Clancy's H.A.W.X.	104
Trainz Simulator 2009: World Builder Edition	114
Watchmen: The End Is Nigh	112
World in Conflict: Soviet Assault	106
World of Warcraft	142
Аллоды Онлайн	148
Буря в стакане: Гонки на маршрутках	74
Вин Дизель. Wheelman	98
Война в небе	84
Крестный отец 2	86
Монстры против пришельцев	101
Особо опасен: Орудие судьбы	94

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ – Ведущие программисты отечественных игровых студий рассказывают о своей работе. СТР. 42

МОДА НА STEAM – Обзор лучших бесплатных модификаций для Half-Life 2, опубликованных в службе Steam. СТР. 52

ОТРЕКЛАМИРУЕМ КРАСИВО – Самые интересные рекламные акции в современной истории компьютерных игр. СТР. 58

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

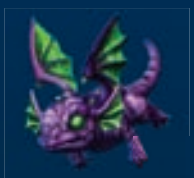
АФРИКА 1943

ВАШ СЛЕД В ИСТОРИИ

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены.

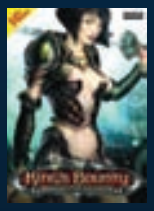
ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дмитрий Гусаров, руководитель Katauri Interactive
ПОХОЖЕ НА: King's Bounty 1, 2, «Восхождение на трон», «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

Автор:
Алексей Ларичкин



ИГРА НОМЕРА

KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ



БРОНЕБАБА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Role-Playing Game/ Turn-Based Tactics
ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: 1C Publishing EU
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.kingsbounty.ru

ФАКТЫ:

6 боссов, в том числе два уже знакомых

42 навыка в трех ветках умений

10 медалей может получить принцесса

КОГДА ТВОЙ СКАКУН ПРЕВРАТИТСЯ В ПЕГАСА, МОЖНО БУДЕТ ЗАБРАТЬСЯ В САМЫЕ УКРОМНЫЕ УГОЛКИ, ОБЛЕТАЯ ЗАГРАНОТРЯДЫ.

О КОМПАНИИ

1999

Во Владивостоке открывается студия NewGame Software. Компания работает над дебютным проектом – стратегией «Генерал». В 2001-м выйдет онлайновая версия игры.

2004

Выходит первая часть серии «Космические рейнджеры», заслужившей признание игроков и журналистов по всему миру. К тому моменту студия называется уже Elemental Games.

2008

Успешное возрождение знаменитой игры: «King's Bounty: Легенда о рыцаре» новый проект от Katauri Interactive (студия опять сменила название) снова покоряет хит-парады.

Делясь впечатлениями от увиденной на «ИгроМире» версии «King's Bounty: Принцесса в доспехах», я, конечно, хватил через край – приравнял это дополнение к сиквелу. Игровой процесс все-таки глобально не изменился, но мелких преобразований и доводок оказалось так много, что фанатам хватит тем для разговоров на год вперед. Это еще не вторая часть, но значительно больше, чем addon.

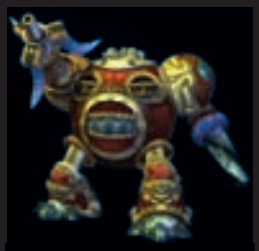
КРУГОМ ДЕМОНЫ!

Нам снова предстоит побывать в сказочном и прекрасном мире King's Bounty, но уже спустя несколько лет после событий «Легенды о рыцаре». Правда, не в таком уж и прекрасном: толпы демонов во главе со старым знакомцем Баалом правят бал в некогда цветущей стране и осаждают родную столицу. На беду куда-то запропастился прославленный Билл Гилберт. А посему роль спасителя мира доверена ученице Билла крошке Амели, превратившейся из милой девчушки в красавицу-амазонку (как вариант, в волшебницу или паладина в женском обличье). Чтобы найти наставника, она отправляется в мир Теаны.

На долю хрупкой девушки выпадают испытания куда более суровые, чем для ее наставника. Разработчики решили, что в «Легенде о рыцаре» было слишком много боев, причем многие из них иначе, как проходны-

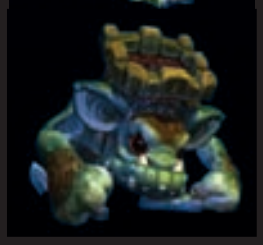
РАВНЕНИЕ НА БОССОВ

Как и раньше, тебе придется решать тактические задачки повышенной сложности в битвах с огромными монстрами. Из шести боссов в оригинале мы видели только гигантского паука, который, впрочем, разучил пару новых трюков, и архидемона Баала. Последний с тех пор здорово подкачался и раздобыл легендарный меч Разрушитель Смерти. А вот остальные чудища встречаются нам впервые.



БУРИЛЬЩИК

Огромный робот, созданный, понятное дело, гномами, однажды вышел из-под контроля. В неполадках виноваты гремлины, прославившиеся своим интеллектом и разнообразными пакостями.



ЗИЛГАДИС

Темного эльфа, волшебника Зилгадиса, в свое время изгнали из Зеркальной башни. Доподлинно неизвестно, за что именно. Судя по его внешнему виду и параноидальным речам, за какие-то гнусности.

КТАХУ

Могучего праящера, бессмертного отца всех обитателей Рехау и главу Генома, боготворят все его сородичи. Источник огромной силы Ктаху – кровь этого мира, Теаны. Тебе предстоит проверить, действительно ли праящер бессмертен.

ДЕРСУ-КУМАТУ

Гигантская жаба – одновременно и божество, и головная боль орков. Прокормить это прожорливое создание чрезвычайно сложно. Того и гляди сожрет всю свою паству. Ты можешь протянуть руку помощи зеленокожим и усмирить Дерсу-Кумату.

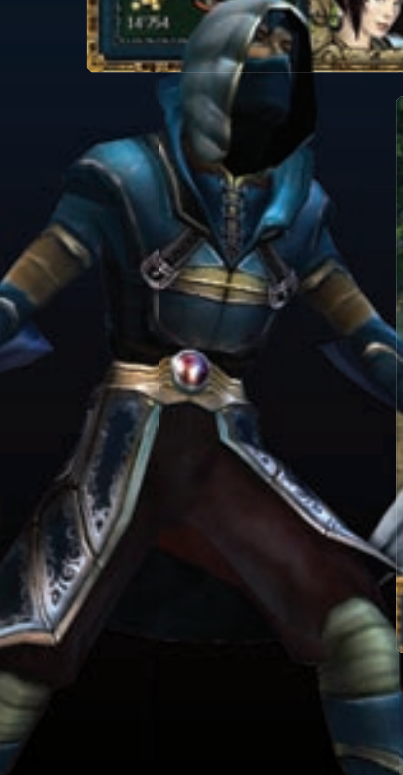
Бой с Ктаху впечатляет – эффекты сногсшибательные.

ми, не назовешь. К исправлению недостатка авторы подошли с каким-то остервенением: сражений стало меньше, но каждое из них – как экзамен на звание тактического гения. Уже на «тяжелом» уровне сложности – третьем по счету – приходится напряженно скрипеть мозгами, иначе можно вылететь в трубу. Постоянно чего-то не хватает – то денег, то маны, то войск. Каждый бой – как последний. А ведь сражение еще хочется выиграть ювелирно, иначе не видать бонусов. Жажда наживы не позволяет досрочно завершить битву – на поле брани остался ценный сундучок! Да и медали – одно из нововведений «Принцессы в доспехах» – дают лишь за определенные достижения. Одержал оговоренное количество побед без потерь – получи прибавку к лидерству, зарубил дракона – наслаждайся 10-процентным увеличением опыта для ручного дракончика. Кстати, каждой награде соответствуют три степени – забот хватит на всю игру. Наверное, авторов стоило бы пожурить за повышенную сложность, но они поступили вполне логично: новичкам лучше сперва ознакомиться с «Легендой о рыцаре», а фанатам нужен вызов. И они его получили!

ВЕЛИК СОБЛАЗН ПРОНИКНУТЬ В ЗАПРЕТНЫЕ МЕСТА, СТЯНУТЬ ИЗ-ПОД НОСА У МОНСТРОВ СОКРОВИЩА, РУНЫ, АРТЕФАКТЫ, ВЫКОПАТЬ КЛАДЫ.

Бурильщика нужно скинуть с моста в бездну. Тебе эта сцена ничего не напоминает?

Перемещаться на пегасе просто и удобно. Только при облете особо высоких зданий может закружиться голова из-за выкрутасов камеры.



НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Игра толком не изменилась – все та же узнаваемая мультяшная графика, иронические диалоги, харизматичные персонажи. Именно такое впечатление складывается поначалу. Но стоит присмотреться к деталям, как все встает на свои места. Перерисованы как игровые зоны, так и некоторые объекты и текстуры. Преобразилось даже продвижение по сюжету. Теана – это архипелаг, и чтобы перебраться на очередной остров, нужно раздобыть карту путешествий, которая, естественно, не валяется на дороге, а хорошо охраняется. Теоретически нет необходимости вычищать каждый уголок мира от монстров. На практике же таким макаром далеко не уплывешь. Даже если одержишь верх в неравном бою и раздобудешь карту, обязательно застрянешь на следующем островке – слишком уж велики армии существ. Тем не менее свобода перемещений подкупает: велик соблазн проникнуть в за-

претные места, стянуть из-под носа у монстров сокровища, руны, артефакты, выкопать клады. King's Bounty поощряет такие действия. Более того, во второй половине игры твой скакун превратится в пегаса, и тогда можно будет забраться в самые укромные уголки, облетая загран-отряды. Узаконенный чит-код, скажешь ты. Не совсем так: сражаться все равно придется, а для этого нужно предварительно подкачаться.

Кстати, и в деле развития персонажа появились новые возможности. Вместо карты к уже изведанному острову тебе выдадут свиток с магией Странствий (его можно найти также в некоторых сундуках). Особо мощные заклинания этой школы позволяют повышать сразу на десятку атаку или защиту Амели, получать 50-процентную прибавку к очкам опыта за одержанные победы и т.д. Только действуют они недолго – от двух до пяти боев.

РОБОТЫ И ГОБОТЫ

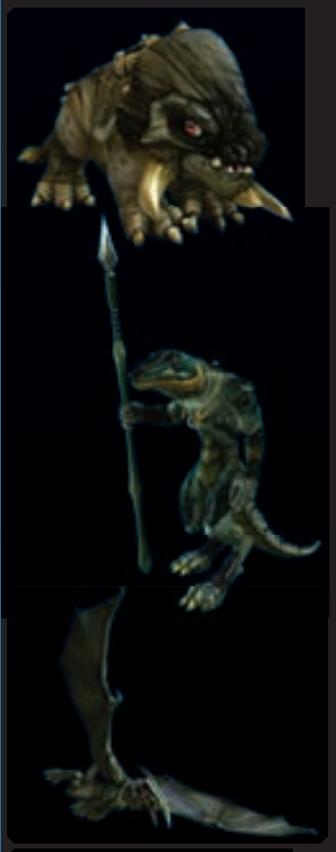
Тактический рисунок сражений тоже слегка преобразился. Причин тому несколько. Во-первых, разработчики модифицировали систему умений для всех трех классов: появились новые навыки, а многие уже знакомые по оригиналу подверглись тонкой доводке. Во-вторых, приходится приспосабливаться к невиданным ранее существам. Их «подкидывают» аккуратно, чтобы не перебить аппетит. Уже на втором острове встречаются Ассассины, норовящие воткнуть отравленный кинжал в спину своим противникам. Чуть позже ты познакомишься с комбо-юнитами – Дроидами. Наиболее эффек-

Обрати внимание на две иконки в правом верхнем углу. Они показывают эффекты от применения заклинания Странствий.

ЧТО СМОЖЕТ В ФИНАЛЕ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ИГРОК ВРАГУ, ЕСЛИ С ПОМОЩЬЮ ПЕГАСА ОН ИЗБЕГАЛ СРАЖЕНИЙ И НЕ КАЧАЛСЯ? НИЧЕГО, ЕГО СОТРУТ В ПОРОШОК!

(ДМИТРИЙ ГУСАРОВ, ГЛАВА KATAURI)

ЗОЛОТОЙ ВЕК ДИНОЗАВРОВ



БРОНТОР

Чтобы сокрушить это хорошо защищенное создание, придется как следует повозиться. Закованный в прочную броню Бронтор получает лишь половину повреждений от дистанционных атак. Его острые шипы ранят врагов, даже когда он не может контратаковать. Благодаря своим, э-э, бивням ящер поражает сразу трех противников за один ход, а если хорошенько разгонится, наносит дополнительные повреждения. Наконец, закопавшись в землю, динозавр обретает дополнительную защиту и может атаковать с расстояния. Правда, перемещаться и отвечать на удары противников в этом случае Бронтор не способен.

ГОРГУЛ

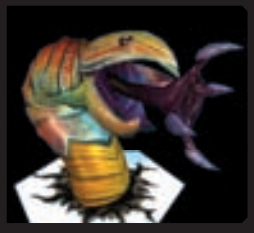
Этому ящеру, как и Бронтору, не особо страшны вражеские стрелы. Горгулы – существа стадные, а потому, чем их больше, тем выше их показатели атаки и защиты. На поле брани они протыкают сразу две клетки длиннющим копьем, причем это чудесное оружие жестоко ранит супостатов, но не задевает союзников. Но если ящеры придут в ярость и нанесут круговой удар, под раздачу попадут все – и свои, и чужие. И самое главное – Горгулы, уничтожив отряд противника, могут совершать повторные ходы.

ХАЙТЕРАНТ

У птеродактилей не так много талантов, как у их сородичей, зато те, что есть, являются весомыми аргументами в сражении. Если Хайтеранты атакуют, пролетев по прямой, они всегда наносят критический удар. Прямо на поле брани они могут откладывать яйца, из которых на следующий ход вылупляются уже взрослые особи. А еще у птеродактилей высокая сопротивляемость магии.

ТИРЕКС

Зубастые Тирексы – настоящие лидеры среди ящеров – вдохновляют сородичей (прибавка к морали) и вселяют ужас в сердца врагов: противники вокруг них теряют треть защиты, покусанные ими создания могут испугаться и не ответить на атаку. Жуткий рев Тирексов причиняет страшную боль и страдания врагам. Кроме того, эти ящеры могут пожирать трупы и восстанавливать свое здоровье и очки действия.



ЧОША

Эти безмозглые (иммунитет к заклинаниям разума) червяки-переростки, как ни странно, совсем не умеют передвигаться. Зато они чрезвычайно плодовиты и за один ход могут разродиться армией Гоботов. А потом еще и превратить последних в более сильных Взрослых Гоботов. Понеся серьезные потери, Чоши рвут на куски отряд, стоящий в соседней клетке, и таким образом восстанавливают здоровье.

ГОБОТ

Ну что вспомнил песчаных червей из «Дюны»? Гоботы, конечно, не такие могучие создания, зато они берут численностью. Мало того что у них, как и у Чош, нет мозгов, так еще и зрением мать-природа их обделила. Но это не так уж и плохо – заклинание ослепления на них не действует. Гоботы предпочитают атаковать дистанционно, внезапно появляясь из-под земли и кусая противников в самые уязвимые места. Впрочем, и в ближнем бою червяки не спасуют – никаких штрафов в рукопашной у них нет.

тивно они действуют в связке: один – хорошо защищенный – бьет врага на передовой, второй – стрелок – при необходимости чинит (то есть лечит и возрождает) старших «собратьев-роботов». Раса ящеров (те самые Бронторы, Горгулы, Чоши, Гоботы и, конечно же, Взрослые Гоботы!) припасены на десерт. В-третьих, Духи Ярости, помогавшие герою в стычках, остались вместе с Биллом Гилбертом. Компанию Амели составил милый дракончик Драко, как две капли воды похожий на инопланетянина Стича из мультфильма «Лило и Стич». Надо признать, что с виду безобидное крылатое создание ничем не уступает квартету Духов – в его арсенале есть и защитные способности, и вспомогательные навыки, и заклинания массового поражения. С таким спутником никакие Гоботы не страшны!

НЕ ОБМАНУЛИ

Разработчики не просто вложили в проект душу, они создали удивительно цельную, законченную игру. В ней каждый найдет что-то свое: любители приключений – огромный манящий мир, ценители тактических головоломок – требующие недюжинной смекалки баталии, воинствующие ролевики – бездну возможностей для развития персонажа. И что самое главное, «Принцесса в доспехах» – пример бережного, уважительного отношения к геймерам. Авторы не просто учли пожелания фанатов, они не пошли по пути ставшего уже традиционным обмана российских покупателей, выдавая addon за полноценное продолжение. Только за это не грех поставить высокую оценку. Но «Принцесса в доспехах» не нуждается в каких-то бонусах. В данном случае мы награждаем игру за ее качество. Она великолепна! ■

ТОНКОСТИ БАЛАНСА

За то время, что было отведено на рецензию, удалось опробовать два класса: мага и воина. По первым впечатлениям показалось, что амазонка значительно сильнее волшебницы.

Разработчики ослабили умение «высшая магия», позволяющее за ход сотворить два заклинания: теперь на первое можно потратить совсем немного маны, стало быть, сразу же жахнуть по противникам чем-то мощным попросту не получится. Да и вообще эффективность применения магии Хаоса под большим вопросом, особенно на первых порах, когда показатель интеллекта невысок. Гораздо выгоднее пользоваться заклятиями призыва, усиления-ослабления и влияния на разум. На официальном форуме «Принцессы в доспехах» уже спустя пару дней после релиза разгорелась дискуссия по поводы тактики прохождения игры за чародейку на самом высоком уровне сложности: даже фанаты, закаленные в битвах «Легенды о рыцаре», пасовали перед трудностями дополнения.

В отличие от волшебницы воительница, быстро накапливающая очки ярости, может хоть каждый ход вызывать «пикирующего дракона» (спецспособность питомца), наносящего повреждения всем врагам (!) и расшвыривающего их по полю боя. Дается такое умение не с самого начала, но уровню к 12–13-му Драко его получит.

Хотя в оценке баланса все же несложно ошибиться. Перед началом игры артефакты, свитки и прочие ценности, а также монстры, охраняющие их, генерируются заново: порой тебе может банально не повезти, а в другой раз фортуна повернется к тебе лицом и выдаст идеальный расклад. Кстати, особенно сильно от счастливого случая зависит как раз волшебница: если не удалось научиться необходимым заклинаниям, в дальнейшем придется нелегко.

Дроид Страж с помощью манипулятора подтягивает к себе противника и бьет его током. Ошеломленный враг на удар не отвечает.

Страна ящеров с высоты птичьего полета. То есть с высоты полета пегаса.

Горгулы – рептилии с копьем – хороши тем, что при убийстве врага с вероятностью 50 процентов могут сделать повторный ход.

По мере продвижения к финалу открываются новые острова архипелага.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★

«Принцесса» прекрасна во всем – от графики до игрового дизайна. Ну а пара мелких изъянов лишь подчеркивают достоинства.

Периодически возникают проблемы со своенравной камерой и с нахождением пути. Высокая сложность может отпугнуть новичков.

РАЗРАБОТЧИКИ KING'S BOUNTY ОПЯТЬ ПОДНЯЛИ ПЛАНКУ КАЧЕСТВА. ХОТЯ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ВЫШЕ УЖЕ НЕКУДА.

9.5

Автор:
Иван Гусев

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Сергей Григорович, генеральный директор GSC Game World

«Зов Припяти», второе дополнение к S.T.A.L.K.E.R., выйдет в этом году, осенью. Идей, как всегда, масса, но до разработки доживают единицы. Мы не делимся никакими мыслями до тех пор, пока не принимаем решение разрабатывать проект. А это стадия, когда уже есть на что посмотреть. Но могу сказать, что S.T.A.L.K.E.R. 2 мы будем разрабатывать однозначно.

Лара срочно учит японский.

ХОРОША ЛАРА, ДА НЕ НАША

Акционеры британского издательства Eidos сказали «да» поглощению компании японской Square Enix. Последняя предложила 120 миллионов долларов за дом Лары Крофт и 47-го. Это почти втрое больше, чем стоят акции Eidos. Не удивительно, что на недавно состоявшемся собрании 85 процентов акционеров одобрили сделку. Остальное – чистые формальности. 21 апреля с бирж исчезли все упоминания об акциях английской компании (ими больше не торгуют), а с 22 апреля Eidos считается подразделением Square Enix.

ФАКТ

1.4

МИЛЛИАРДА ДОЛЛАРОВ В 2008 ГОДУ ПРИНЕСЛИ СВОИМ ИЗДАТЕЛЯМ ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

УИЛЛ РАЙТ УШЕЛ ИЗ ELECTRONIC ARTS

Райт завязал с серией The Sims.

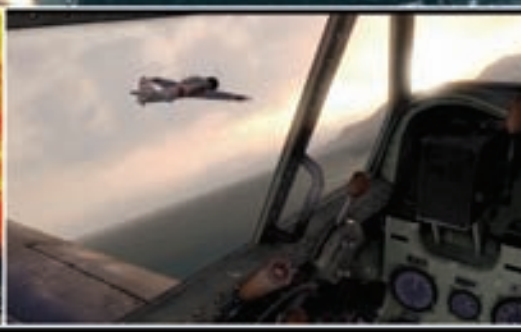
Сенсация – один из ведущих геймдизайнеров нашего времени Уилл Райт (Will Wright) покинул издательство Electronic Arts. В этой компании он проработал 12 лет, начиная с 1997 года, когда «электроники» купили его студию Maxis. Если поначалу здесь и сомневались в гениальности Райта (маркетологи критиковали его идеи), то после релиза симулятора жизни The Sims о нем говорят, как о покойнике: либо хорошо, либо ничего. В прошлом году Уилл подарил Electronic Arts еще одну «дойную корову» – Spore. Затем он занялся новым проектом... и вдруг ушел, чтобы начать свое дело. Компания Райта называется Stupid Fun Club. Она была основана на личные деньги Уилла еще в 2001 году. Тогда гуру и двое нанятых сотрудников вместе строили разных роботов для телепередачи Robot Wars. Сейчас же Райт позиционирует свою Stupid Fun Club как фабрику идей для кинематографа, телевидения, интернета и индустрии электронных развлечений. Electronic Arts не стала препятствовать уходу ведущего сотрудника. Издательство купило долю в Stupid Fun Club и будет и дальше разрабатывать игры по идеям Райта. Уилл заверил, что не собирается прекращать делать игры и через несколько месяцев выступит с первым анонсом. Удачи на вольных хлебах, дорогой друг!

Теперь Уилл работает сам на себя.

BATTLESTATIONS PACIFIC™

ПЕРЛ-ХАРБОР ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН!

Реклама.



12+ www.pegi.info

eidos Studios Hungary

eidos

ND GAMES

Battlestations: Pacific © Eidos Interactive Limited, 2009. Издается Eidos Interactive Limited, 2009. Разработка Eidos Hungary KFT. Battlestations, Battlestations: Pacific, Eidos Hungary KFT и логотип Eidos Hungary KFT, Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Interactive Limited. Используется Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2009. Используется FMOD Ex Sound System. Firelight Technologies. Dolby и символ «двойное D» являются товарными знаками Dolby Laboratories. Прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

NFS прикатит раньше обычного.

СОВСЕМ СКОРО

Стали известны даты релиза двух перспективных игр. Компания THQ сообщила: шутер Red Faction: Guerrilla появится на прилавках 9 июня, спустя шесть с половиной лет после релиза Red Faction 2.
Electronic Arts в свою очередь назвала 17 сентября датой выхода гоночного симулятора Need for Speed: Shift. Обычно игры серии NFS выходили в ноябре, но «электроники» решили поэкспериментировать. Вдруг чем раньше игра появится в магазинах, тем больше геймеров ее купят? Игру разрабатывает Slightly Mad Studios, ключевые сотрудники которой трудились в свое время над GT Legends и GTR2. ■

KAOS образована из любителей-моддеров.

ПИР ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ

В прошлом году руководство THQ объявило, что из-за сложной финансовой ситуации уволит четверть работников компании. Однако KAOS Studios, известную всем по многопользовательскому шутеру Frontlines: Fuel of War, сокращения не коснулись. Более того, студия, принадлежащая THQ, объявила о вакансиях. На сайте компании сказано, что KAOS трудится над «некстгенным» шутером от первого лица. Проект основан на лицензии мирового уровня. Говорят, это может быть FPS во вселенной Warhammer 40.000, слухи о котором впервые стали циркулировать в интернете минувшей осенью. ■

BLIZZARD ВОСКРЕСИТ REDNECK RAMPAGE?

ХОДЯТ СЛУХИ

Redneck Rampage не была фаворитом критиков.

Blizzard и Redneck Rampage – звучит невероятно.

Blizzard Entertainment сейчас трудится над пятью проектами: StarCraft 2, Diablo 3, третьим дополнением к World of Warcraft, второй MMORPG (имя ее – великая тайна), а также неанонсированной игрой, недавно упомянутой на сайте компании в разделе вакансий. По слухам, этот загадочный пятый проект – сиквел «деревенского шутера» Redneck Rampage. Пересуды пошли после того, как стало известно, что Blizzard получила все права на серию. Зачем, спрашивается, они ей нужны? К тому же некоторые ключевые сотрудники Blizzard, включая продюсера World of Warcraft: Wrath of the Lich King, в свое время работали над этим веселым шутером.

Redneck Rampage вышла в 1997 году и рассказывала историю двух братьев, отвоевывающих у инопланетян свою свиноматку. Шутер на движке Duke Nukem 3D был создан студией Xatrix Entertainment, впоследствии переименованной Gray Matter Interactive и запомнившейся шутером Return to Castle Wolfenstein. Права на Redneck Rampage до недавнего времени принадлежали издательству Vivendi Games. Нам почему-то кажется, что «Метелица» и не думает браться за чудаковатый шутер, а права на серию ей достались безо всякого умысла после объединения Activision и Vivendi Games в Activision Blizzard. Хотя кто его знает... ■

ONLIVE УНИЧТОЖИТ КОНСОЛИ

Эксперты говорят, что у OnLive есть шанс.

Больше не нужно покупать диски.

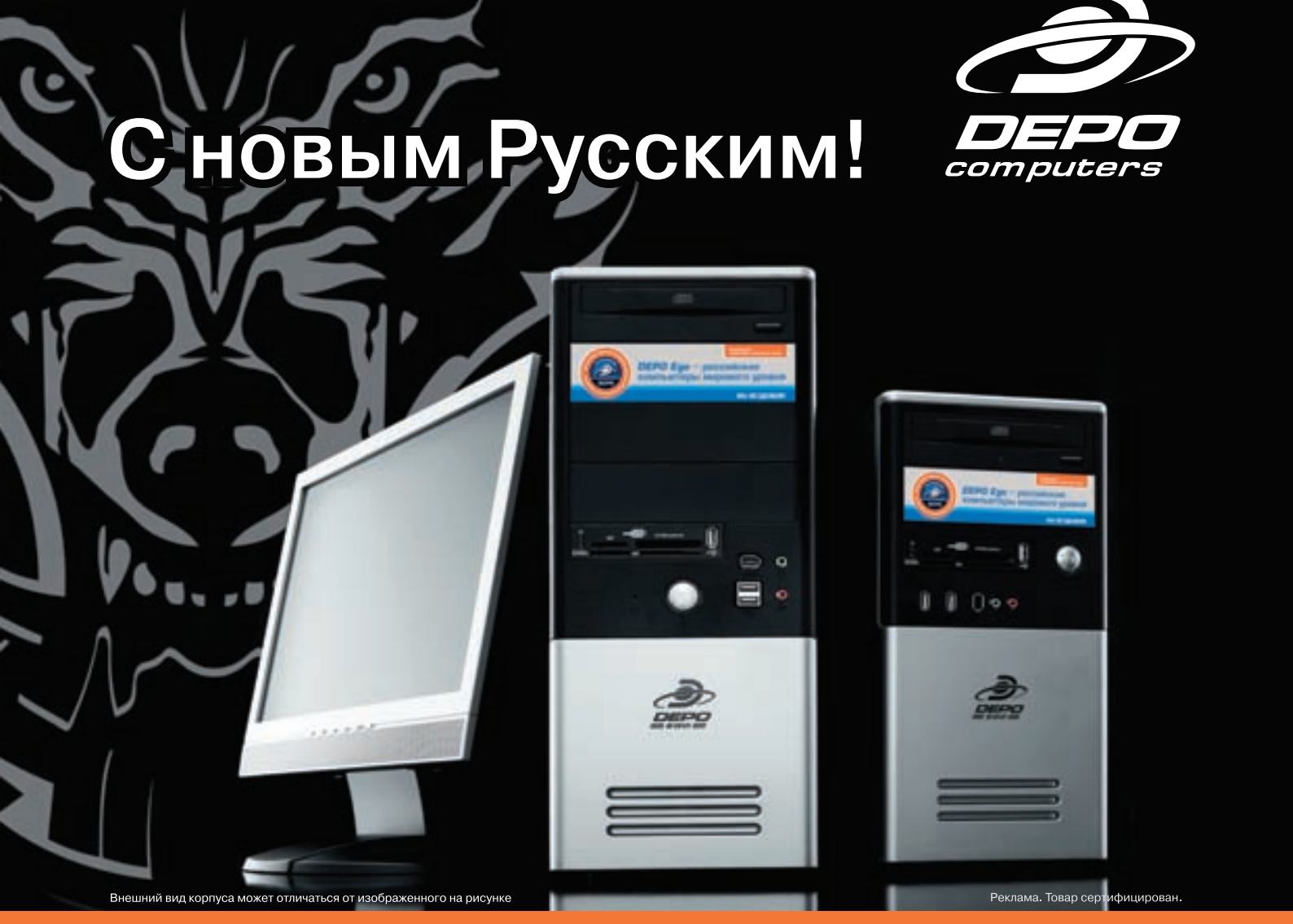
На прошедшей в Сан-Франциско Конференции разработчиков игр был анонсирован сервис, который, возможно, навсегда изменит индустрию электронных развлечений. Называется он OnLive (точно так же, как компания-создатель) и позволяет играть во что угодно на компьютере или обычном телевизоре. При этом не нужны ни приставки, ни мощная видеокарта, ни даже диск с игрой. Необходим только интернет. Серверы OnLive «транслируют» игру как телепередачу, одновременно обрабатывая все действия геймера в виртуальном мире.

Революционная технология разрабатывается вот уже семь лет. OnLive, спонсируемый многими крупными компаниями, включая Warner Bros., запатентован вдоль и поперек. Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two Interactive и другие издатели уже согласились распространять свои проекты через OnLive. Некоторые всерьез считают, что новый сервис уничтожит консоли. Однако скептики указывают на высокие требования к интернет-соединению (5 мбит/с для игры в HD-разрешении) и необходимость платить абонентскую плату за право пользования OnLive.
Запуск сервиса запланирован на будущую зиму. ■

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers



Внешний вид корпуса может отличаться от изображенного на рисунке

Реклама. Товар сертифицирован.

НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8531 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8531 на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

- Процессор Intel® Core™ 2 Duo
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

intel CORE 2 Duo inside

Ищи знак Intel Inside®

Компания DEPO Computers

тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уилл Райт, глава компании Stupid Fun Club

Телешоу осваивают язык видеоигр, игрушки заимствуют идеи из интернета. Но получается немного неестественно. Мы исправим ситуацию. Stupid Fun Club будет делать и хорошие телепередачи, и отличные видеоигры. А еще меня очень интересуют игрушки. В наш цифровой век дети находят электронные игры более интересными, чем пластмассовые игрушки. Я попытаюсь изменить эту ситуацию. ■

А вот и главный герой.

СНОВА ОН

Издательство JoWood анонсировало Painkiller: Resurrection, сиквел олдскульного шутера 2004 года. Игра рассказывает историю Билла Шермана, убийцы на службе ЦРУ, который однажды взорвал автобус, полный школьников. В Чистилище ему придется на славу потрудиться, дабы спасти душеньку. Игра выйдет в конце года. Проект на модифицированном движке Painkiller вызывает нехорошие подозрения – его разрабатывает студия Homegrown Games, известная по трэш-ужастику Robert D. Anderson & The Legacy of Cthulhu. ■

ФАКТ

2.5

МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ LEFT 4 DEAD (БЕЗ УЧЕТА ОНЛАЙН-ДИСТРИБУЦИИ)

BORDERLANDS СДЕЛАЛИ ПЛАСТИЧЕСКУЮ ОПЕРАЦИЮ

Так Borderlands выглядела раньше.

Теперь Borderlands напоминает комикс.

Полтора года назад студия Gearbox Software представила публике Borderlands, фантастический шутер с элементами RPG. Игра навеяна кинотрилогией «Безумный Макс». В наличии и выжженный войной постапокалиптический мир, и яростные схватки на боевых автомобилях. По словам разработчиков, Borderlands практически бесконечна, поскольку миссии, оружие, враги и многое другое генерируется на лету – как в Diablo. Игра должна была выйти в конце 2008 года, но релиз задержали. Потом о Borderlands вдруг вообще перестали говорить – ни роликов, ни новых скриншотов. Геймеры засомневались: а не отменили ли проект? Нет, не отменили. Представитель издательства Take-Two Interactive подтвердил: разработка продолжается, выпуск намечен на этот год.

А недавно стало известно, почему Gearbox потребовалось дополнительное время. Оказывается, Borderlands теперь выглядит совсем иначе. На смену реалистичной картинке пришла комиксная графика в духе последней Prince of Persia. Вероятно, разработчики решились на этот шаг, чтобы их шутер перестали сравнивать с Fallout 3 и Rage. В Gearbox уверяют: новый арт-дизайн очень идет игре. А вот геймплей и общая концепция остались без изменений: все очень агрессивно. Беспокоит лишь одно: не затянется ли разработка в связи со сменой арт-дизайна? ■

«ПИЛА» И SILENT HILL ЕДИНЫ

Первый скриншот Saw: The Video Game.

«Пила» – игра для взрослых.

Когда в конце прошлого года обанкротилось издательство Brash Entertainment, многие посчитали, что на хоррор-экшене по мотивам киносерии «Пила» можно ставить крест. Права на создание и выпуск игр о маньяке Пиле и его убийственных ловушках вернулись к кинокомпании Lionsgate. Однако долго там не задержались. Японская компания Konami купила лицензию и уговорила разработчиков из студии Zombie завершить проект. Игра выйдет в конце года, одновременно с премьерой в кино шестой части кровавой хоррор-саги.

Один из западных менеджеров Konami –Дэвид Дэниелс (David Daniels) сообщил, что издательство уже давно искало пару для своей знаменитой серии Silent Hill. И «Пила» – самый подходящий кандидат. В игре оригинальный сюжет (герой пытается спасти жертв маньяка и вынужден разгадывать головоломки злодея), но некоторые ловушки перекочуют прямо из фильмов. Актер Тобин Белл (Tobin Bell), сыгравший роль Пилы, озвучит своего персонажа. Игра будет жестокой, кровавой и, вполне вероятно, попадет под запрет в ряде стран. Но издателя это не смущает. ■

Смотри в апреле на телеканале gameland.tv

Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Когда: Еженедельно, четверг, 15:15.

Реклама

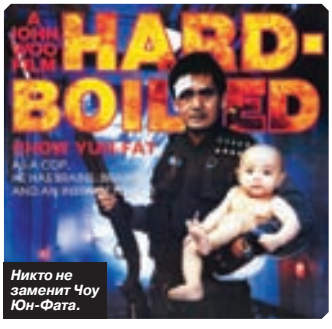
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ЭР-ТЕЛЕКОМ акадо ТАКСОПОРТ ТВ СТАРТ querty Corbina

C&C: Generals 2 – в планах EA.

А ГДЕ ЖЕ ЗВОН?

На диске стратегии Command & Conquer: Red Alert 3 – Ultimate Edition можно найти интервью с Майком Верду (Mike Verdu), одним из руководителей лос-анджелесской студии Electronic Arts. Он признался, что является большим фэном вселенной Command & Conquer: Generals (не забыли еще эту RTS 2003 года, действие которой происходит в ближайшем будущем?), и сказал: «Не удивляйтесь, когда в будущем увидите анонс Generals 2». Тут же пошли слухи о том, что Command & Conquer: Generals 2 уже в разработке. Однако пресс-служба EA ограничилась сухим комментарием: «Нам нечего подтверждать». ■

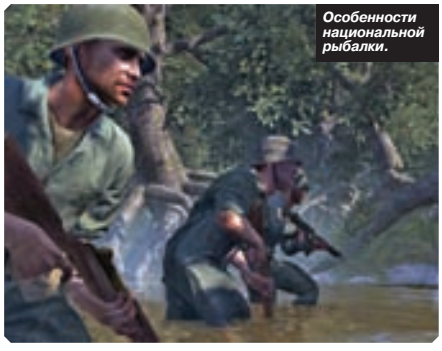


Никто не заменит Чоу Юн-Фата.

НЕ СПЕШИМ В КИНО

Стали известны первые подробности экранизации экшена Stranglehold. Если честно, особо радоваться нечему. Это не сиквел «Круто сваренных». В режиссерском кресле не Джон Ву (John Woo), а гонконгский актер и режиссер Стивен Фунг (Stephen Fung). Сюжет фильма не имеет ничего общего с историей из игры, и сохранены только некоторые локации. Чоу Юн-Фат (Yun-Fat Chow), исполнивший главную роль в культовом фильме 1992 года, вряд ли занят в проекте, ведь, по словам продюсеров, инспектор Текила в Stranglehold куда моложе, чем в «Круто сваренных». Чоу Юн-Фату, к слову, сейчас 53 года. ■

У ГЕЙМЕРОВ ТЕПЕРЬ ЕСТЬ СВОЙ ДЕНЬ!



Особенности национальной рыбалки.

«Рабочий и колхозница» по версии GoW2. Забавно.

Gameland и «Эльдорадо» дарят всем российским геймерам профессиональный праздник – День геймера! 25 и 26 апреля в пяти магазинах «Эльдорадо» в Москве можно будет отметить это событие: ознакомиться с игровыми новинками, принять участие в различных турнирах по хитовым играм, приобрести игровую продукцию по специальным ценам и просто отлично провести время.

В каждом из магазинов создана игровая зона. В демонстрационной части – лучшие проекты для PC и Xbox 360: Origin (PC), Call of Duty: World at War (PC), Race Driver: GRID (PC), Gears of War 2 (Xbox 360), Mortal Kombat vs. DC Universe (Xbox 360), в турнирной – поединки по самым популярным игровым дисциплинам, на сцене – зажигательные ведущий и диджей, которые будут поддерживать и разогревать атмосферу праздника. Помимо этого – веселые конкурсы, море призов и подарков и дружелюбная атмосфера. Приняв участие в турнире, все желающие становятся участниками Континентальной лиги – на сайте www.gamer-city.ru будут публиковаться таблицы с рейтингами лучших игроков. Суперпризами для победителей стали четыре сверхмощные игровые станции Acer Aspire G7700 Predator от компании Acer и шесть 46-дюймовых телевизоров от Samsung. Стань героем своей страны! ■

MASS EFFECT 2 ПРЕВРАТИЛИ В ШУТЕР

Издательство Electronic Arts официально анонсировало фантастическую ролевую игру Mass Effect 2. Новость никого не удивила, поскольку студия BioWare много раз заявляла о своем намерении посвятить приключениям командора Шепарда целую трилогию и не скрывала факта разработки сиквела. Анонс подтвердил то, о чем мы и так догадывались: игровые платформы – Xbox 360 и PC (есть надежда, что на этот раз обе версии выйдут одновременно). Игра появится в продаже в начале 2010 года.

Детали Mass Effect 2 пока держатся в секрете. Известно лишь, что человечеству (и другим расам тоже) вновь угрожает великая опасность. Не ясно даже, будем ли мы снова играть за Шепарда – в дебютном трейлере говорится, что он погиб в бою. Разработчики из BioWare уверяют, что учли ошибки первой части и все исправили. Доделана диалоговая система, исследование планет больше не нагоняет тоску, а боевка стала куда интенсивнее. Генеральный директор BioWare Рэй Музика (Ray Muzyka) называет Mass Effect 2 «ролевым шутером», явно намекая, в какой части игры сделаны наибольшие изменения. ■

Mass Effect 2 выйдет меньше чем через год.

7% на любой товар в любом магазине Кант

ЧИТАЕШЬ ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ» – ПОЛУЧИ ПОДАРОК В КАНТЕ.

ВЫРЕЖИ ЭТОТ КУПОН, ПРИХОДИ В МАГАЗИН И ПОЛУЧИ ПОДАРОК БЕЗ ПОКУПКИ.

20 годовых карт Orange Fitness

100 велосипедов

700 рюкзаков

17000 перчаток и фляжек

1500 очков

С 10 МАЯ

КАНТ
ЛЕГКО ВЫБРАТЬ СВОЕ!
www.kant.ru

Единый телефон (звонок бесплатный)
8 800 333 37 33

Москва.
Ⓜ Нагорная Электролитный проезд, дом 7, корп. 2
Тел.: 8 (499) 317-61-01
Ⓜ Полежаевская ул. Куусинена, д. 9
Тел.: 8 (499) 943-11-55

Санкт-Петербург.
Ⓜ Академическая Гражданский проспект д. 23
Тел.: 8 (812) 535-33-91
Ⓜ Ломоносовская ул. Ивановская д.7
Тел.: 8 (812) 560-61-00

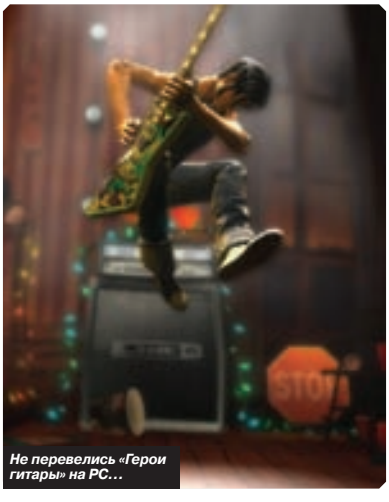
Самара.
Проспект Ленина, дом 1
Тел.: 8 (846) 338-17-55

Реклама

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джефф Кэплен, бывший ведущий дизайнер World of Warcraft

Самые злобные критики World of Warcraft – это команда разработчиков World of Warcraft. Мы знаем многие свои ошибки. Например, длина описания квеста в игре ограничена 512 знаками. Лучше бы было 256. Наши сценаристы завидуют писателям и киношникам. Хочу обратиться ко всем сотрудникам Blizzard: мы должны прекратить писать чертову книгу в нашей игре, потому что никто ее не читает! ■



Не перевелись «Герои гитары» на PC…

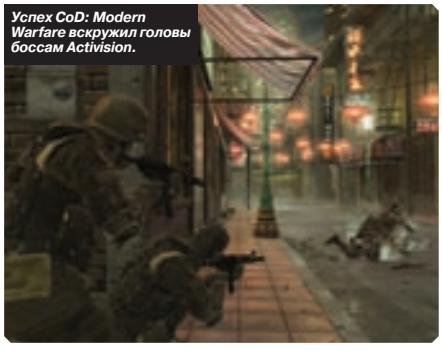
ДА БУДЕТ РОК!

Компания Aspyr Media продолжает знакомить «персональщиков» с миром музыкальных симуляторов, исправно портируя на PC игры серии Guitar Hero. Мы уже получили Guitar Hero 3: Legends of Rock и Guitar Hero 3: Aerosmith, на подходе – Guitar Hero World Tour. В комплекте с игрой будут продаваться гитары, барабанная установка и микрофон. На диске 86 треков, включая песни The Eagles, Van Halen, Metallica и The Doors. Игра выйдет этим летом. Надеемся, что потом Aspyr Media портирует и Guitar Hero: Metallica. ■

ФАКТ

3 МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ КНИЖНОЙ СЕРИИ S.T.A.L.K.E.R.

НЕ ПУТАЙ MODERN WARFARE С CALL OF DUTY

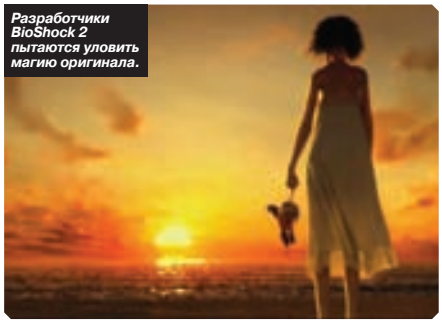


Успех CoD: Modern Warfare вскружил головы боссам Activision.

Call of Duty: Modern Warfare разделилась на две серии.

Не жди выхода шутера Call of Duty: Modern Warfare 2. Игра под таким названием никогда не увидит свет. Однако не торопись строчить жалобу в Activision. Студия Infinity Ward, подарившая нам блистательную Call of Duty: Modern Warfare, продолжает работать над сиквелом о невеселых «приключениях» русских сепаратистов. Игра выйдет 10 ноября и будет называться просто Modern Warfare 2. Больше никаких отсылок к Call of Duty. Решение неожиданное, но вполне разумное. Call of Duty: Modern Warfare была экспериментом, и он удался. Как было объявлено на днях, игра разошлась тиражом в 12 миллионов экземпляров и стала самым успешным шутером в истории, оставив позади даже Half-Life. Официальной информации пока нет, но, судя по всему, вместо одной сверхприбыльной FPS-серии у Activision теперь две. Над Modern Warfare трудится Infinity Ward, а Call of Duty, вероятно, передана в руки разработчиков из Treyarch (Call of Duty: World At War). Боссы Activision воздерживаются от комментариев, за исключением «серия Modern Warfare зажила собственной жизнью». Как стало известно, из дебютного трейлера игры, показанного на GDC 2009, роли злодеев зарезервированы за русскими. «С нами бог!» – шепчут сепаратисты, а в конце ролика раздается: «Революция невозможна без революционной ситуации». ■

BIOSHOCK 2: КОРОТКО И ЯСНО



Разработчики BioShock 2 пытаются уловить магию оригинала.

Левин не хочет даже думать о BioShock 2.

Шутер, ранее известный как BioShock 2: Sea of Dreams, ныне называется просто BioShock 2. Пиарщики издательства Take-Two Interactive утверждают, что так и было изначально, а Sea of Dreams всего лишь название дебютного трейлера игры. По недоразумению геймеры и журналисты посчитали, что проект назван BioShock 2: Sea of Dreams. В издательстве какое-то время размышляли, может, так и оставить, но потом решили: подзаголовок все-таки не нужен. BioShock 2 создает студия 2K Marin. В последнем финансовом отчете Take-Two уточнена дата релиза игры – третий квартал 2009 года.

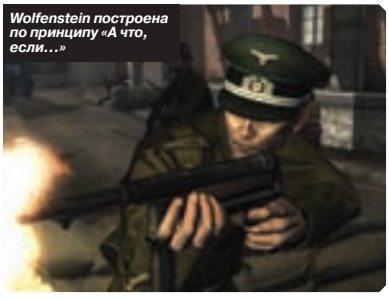
Тем временем папа BioShock (он же глава 2K Boston) Кен Левин (Ken Levine) рассказал, что ни он, ни его студия не имеют ни малейшего отношения к разработке BioShock 2. Он вообще не хочет ничего слышать об этой игре, поскольку мечтает пройти ее как простой геймер. Левин также сообщил: 2K Boston сейчас занята самым амбициозным проектом в его жизни. Он не стал комментировать слух о том, что его студия делает новую часть X-Com, хотя назвал себя «самым большим фэном X-Com в мире». ■

альт телеком

МОБИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ

подробности на сайте www.alttelecom.ru

Реклама



Wolfenstein построена по принципу «А что, если…»

PC БЫТЬ

Незадолго до релиза Wolfenstein (лето этого года) пошли слухи о том, что версия для «персоналки» то ли выйдет заметно позже, то ли вообще заброшена. Вранье! Пиарщики Raven Software сообщили: игра разрабатывается одновременно для трех платформ, и одна из них – PC. Также продюсер проекта Эрик Биссман (Eric Biessman) попросил не относиться к Wolfenstein как к еще одному шутеру в декорациях Второй мировой: «Это все равно, что назвать военными фильмами картины о приключениях Индианы Джонса! У нас в игре оккультизм, монстры, безумное оружие и никакого реализма». ■

Fallout 3 признана лучшей игрой.

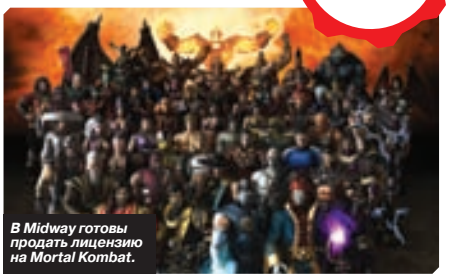
ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

В ходе Game Developers Conference разработчики назвали лучшие игровые проекты прошлого года. Ролевка Fallout 3 получила награды в номинациях «Лучшая игра» и «Лучший сценарий». LittleBigPlanet, эксклюзив для PlayStation 3, победила в номинациях «Лучший дебют» и «Лучший гейм-дизайн». Prince of Persia отметили за лучшее художественное оформление. Ужастик Dead Space признали самой достойной в области звукорежиссуры. Казуалку World of Goo назвали лучшей скачиваемой игрой. Кроме того, создатель экшен-серии Metal Gear Solid получил награду за вклад в развитие игровой индустрии. ■

СОЗДАТЕЛИ MORTAL KOMBAT ПРОСЯТСЯ НА ВОЛЮ

ХОДЯТ СЛУХИ

Mortal Kombat vs. DC Universe – последняя кассовая игра Midway.



В Midway готовы продать лицензию на Mortal Kombat.

В феврале американское издательство Midway объявило себя банкротом. Сумма долга составляет 240 миллионов долларов. Чтобы расплатиться с кредиторами, пришлось уволить большинство сотрудников и начать поиски покупателя на файтинг-серию Mortal Kombat и другие, менее популярные франчайзы компании.

Команда, на протяжении 17 лет делавшая новые части «Смертельной схватки», пока не отправлена на биржу труда. Однако, по слухам, 50 сотрудников не собираются сидеть сложа ручки и ждать решения своей участи. Они возмущены тем, что не получили премий за Mortal Kombat vs. DC Universe, и берут судьбу в свои руки. Продолжая разработку Mortal Kombat 9 (рабочее название), парни ищут покупателя. Хотят продаться всей командой сразу и желательно вместе с правами на MK. Однако ребята готовы и к работе над абсолютно новым проектом, если Джонни Кейдж и Рейден останутся верны Midway. Представители издательства не подтвердили и не опровергли эту информацию. По слухам, Midway саму могут купить в любой момент. Ведутся переговоры с Ubisoft, Warner Bros. и неназванным инвестором из Чикаго. Вице-президент «братцев Уорнеров» недавно посетил офис Midway. Рискнет ли кто взять замуж «невесту» с долгом в 240 миллионов долларов? Ох, не уверены. ■

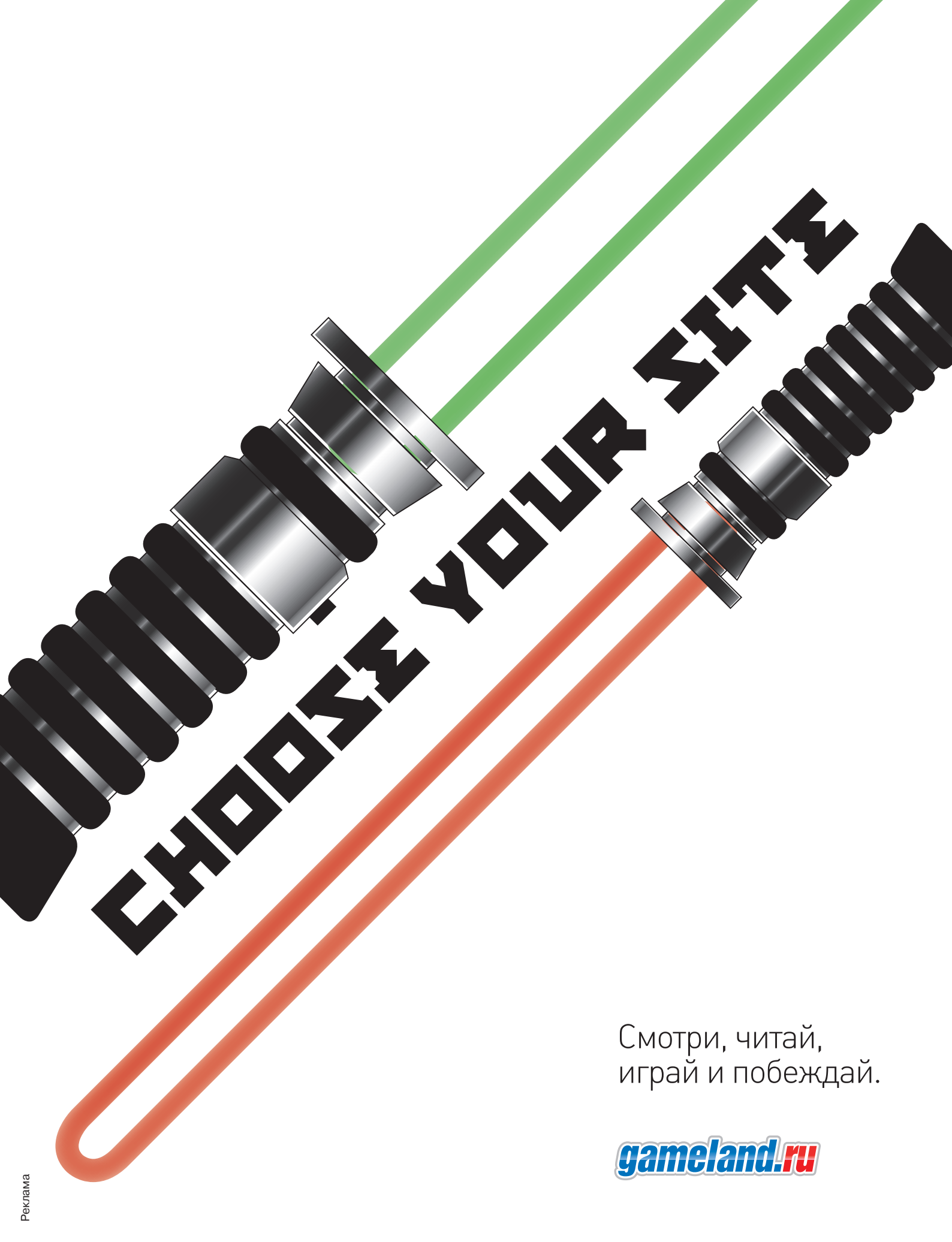
CALL OF DUTY УЛУЧШАЕТ ЗРЕНИЕ

UT может стать твоим «лекарством».

А вот The Sims 2 для зрения бесполезна.

В каких только грехах не обвиняли электронные игры! Они, дескать, и вызывают вспышки агрессии, и делают водителей беспечными лихачами, и подростков плохому учат. Однако недавнее исследование, проведенное в нью-йоркском университете Рочестера, может заставить заткнуться многих критиков. Ученый Дафна Бэвелье (Daphne Bavelier) уверяет, что шутеры от первого лица улучшают зрение. Нет, если у тебя минус пять, ты не перестанешь носить очки, пройдя Crysis. Но зато, по словам Бэвелье, ты можешь начать лучше определять оттенки серого цвета и будешь лучше видеть в темноте. Например, для водителей это очень важно. Раньше проблема «ленивого глаза» лечилась только с помощью операции. Теперь больным станут выписывать F.E.A.R 2.

Ученые исследовали 22 студента. На протяжении девяти недель половина из них ежедневно играла в Call of Duty 2 и Unreal Tournament 2004, а другая половина в мирную The Sims 2. Первая группа показала 43-процентное улучшение в определении оттенков серого. Вторая – нулевое. Так что играй в Call of Duty! ■



Смотри, читай,
играй и побеждай.

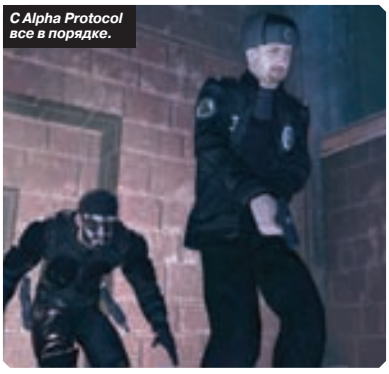
gameland.ru

Реклама

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уоррен Спектор, глава Junction Polint Studios

Нам нужно снизить цену на игры, ведь мы соревнуемся с другими продуктами индустрии развлечений. Сейчас мы просим слишком много. У меня в кармане 20 долларов. Я могу пойти в кино. Я могу купить книгу или CD. Я многое могу сделать, но я не могу купить игру. Нужно убрать барьеры, ограничивающие людям доступ к контенту. Игры нужно продавать по цене, дающей минимальную прибыль. ■



С Alpha Protocol все в порядке.

ШПИОНЫ НЕ ПОСТРАДАЛИ

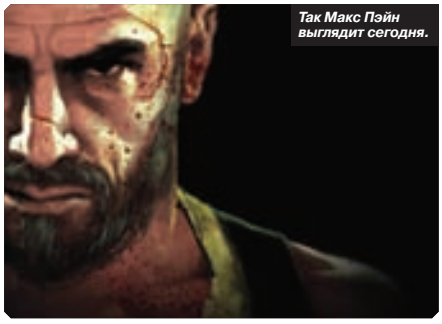
Шпионский ролевой экшен Alpha Protocol, создаваемый студией Obsidian Entertainment (Neverwinter Night 2), должен был выйти в феврале. Однако накануне этого события издатель – компания Sega сообщила, что прекращена работа над RPG во вселенной «Чужих», другим проектом Obsidian. Некоторое время об Alpha Protocol не было ничего слышно, и поползли зловещие слухи. К счастью, игра не отменена. Как стало известно, Alpha Protocol просто сменила дату релиза. Ролевой экшен появится на прилавках в октябре. ■

ФАКТ

16.6

МИЛЛИОНА КВЕСТОВ В WORLD OF WARCRAFT ВЫПОЛНЯЕТСЯ ЕЖЕДНЕВНО В США

МАКС ПЭЙН СНОВА В СТРОЮ



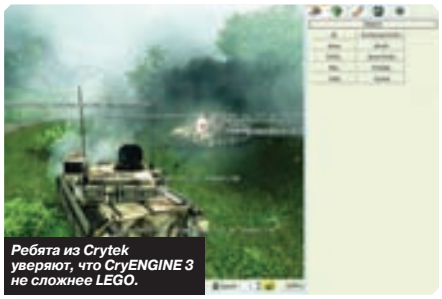
Так Макс Пэйн выглядит сегодня.

А таким Пэйн был в 2003 году.

Долго же нам пришлось ждать анонса Max Payne 3! О том, что эта игра обязательно выйдет, заявил в 2004 году предыдущий директор издательства Take-Two Interactive. Потом, в 2008-м, его преемник Штраус Зельник (Strauss Zelnick) намекнул: у нас в разработке сиквел одного очень удачного экшена. И вот наконец-то все стало официально.
Max Payne 3 создается студией Rockstar Vancouver, запомнившейся хулиганской Bully. Финская студия Remedy, изготовившая первые две части серии, к проекту не имеет никакого отношения. Мы надеемся, у рокстаровцев хватит ума пригласить папу Макса Пэйна – сценариста Сэма Лейка (Sam Lake).

Но не факт, что Лейк свободен – Remedy занята интерактивным триллером Alan Wake.
Анонс Max Payne 3 краток, но содержит ответы на главные вопросы. Экшен выйдет этой зимой на PC и консолях нового поколения. Действие игры развернется спустя несколько лет после событий сиквела. Макс Пэйн, потерявший и семью, и любимую Мону Сакс, оставил службу в полиции и, выйдя на пенсию, покинул Нью-Йорк. Он опустился на самое дно. Но судьба дает ему шанс. Правда, чтобы искупить грехи, придется навести порядок в одном насквозь коррумпированном городке. «Макс старше и циничнее, чем когда-либо», – сказано в пресс-релизе. Вот это правильно, Rockstar. ■

CRYTEK СОЗДАЛА ДВИЖОК МЕЧТЫ



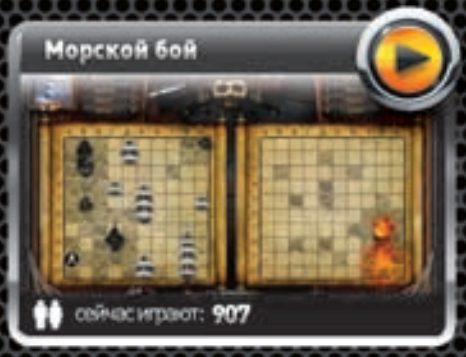
Ребята из Crytek уверяют, что CryENGINE 3 не сложнее LEGO.

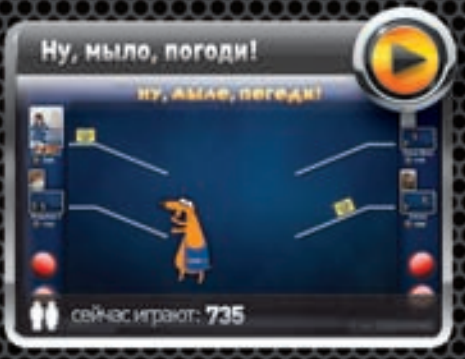
CryENGINE 3 впечатляет…

На Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско немецкая компания Crytek впервые показала свой новый движок, бесхитростно названный CryENGINE 3. Если помнишь, предыдущая, вторая версия этого движка предназначалась только для компьютерных игр. CryENGINE 3, напротив, нацелен на консоли. Ребята из Crytek также упирают на то, что их детище отлично годится для создания онлайновых игр любой сложности. CryENGINE 3 позиционируют как движок, позволяющий разработчикам начать делать свою игру сразу же после покупки, не тратя время на настройку.

Без сомнения, этот «мотор» сможет составить конкуренцию Unreal Engine 3.
Тем временем Crytek запатентовала три названия: GFACE, CARVATAR и KINGDOMS. Первое, вполне возможно, связано с проектом, известным под кодовым именем WARFACE. CARVATAR, вероятно, имеет отношение к партнерству Crytek с крупным немецким автоконцерном. Студия делает не гоночную игру, а полезную программу для автопрома. А вот KINGDOMS может оказаться игрой в средневековом сеттинге – первые «наброски» показаны в демонстрационном видео CryENGINE 3. ■

игры@mail.ru





Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*

Начни игру с одного клика!

Играй с людьми!

games.mail.ru

*по данным TNS Gallup

Монк руководил программистами Halo Wars.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ ММО

Мы уже писали о том, что ветераны из закрытой Ensemble Studios (Age of Empires, Halo Wars) основали две новые компании: Robot Entertainment и Bonfire Studios. Однако это еще не все. Недавно появилась третья фирма, созданная бывшим сотрудником Ensemble – Дасти Монком (Dusty Monk). Называется она Windstorm Studios. Сотрудников в ней пока всего ничего – один Дасти. Зато есть главное. ИДЕЯ. Мистер Монк задумал позитивную онлайновую фантастическую игру, в которой небоскребы из стали и стекла, летающие автомобили и всегда светит солнце. Сейчас Windstorm ищет инвесторов и сотрудников. ■

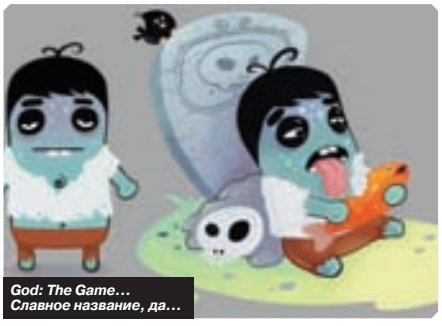
Saints Row 3 будет совсем не похожа на Saints Row 2.

ТРУДНОСТИ THQ

Издательство THQ, оказавшееся на грани банкротства, пытается выжить. Компания сумела в короткие сроки сократить расходы более чем на 200 миллионов долларов и сейчас укрепляет свое портфолио. На недавнем собрании инвесторов THQ стало известно, на чем издательство планирует заработать в ближайшие два года. В период с 1 апреля 2010 года по 31 марта 2011 года выйдет экшен Saints Row 3 (серия пойдет в новом направлении), неанонсированные гонка от Juice Games и экшен от Relic Entertainment. А в 2011 году жди онлайновую ролевку во вселенной Warhammer 40.000 и Red Faction 4. ■

BIG HUGE GAMES В ОПАСНОСТИ

Надеемся, Ascendant похоронена не навсегда.



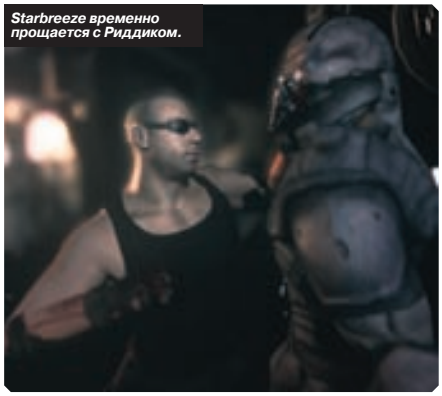
God: The Game… Славное название, да…

В январе 2008 года издательство THQ купило студию Big Huge Games. Последняя, напомним, была основана в 2000 году выходцами из мейеровской Firaxis Games и сделала себе имя на стратегиях Rise of Nations и Rise of Legends. В 2007 году студия начала работу над неанонсированной ролевой игрой. Проект возглавил легендарный Кен Ролстон (Ken Rolston), ведущий дизайнер третьей и четвертой частей The Elder Scrolls.

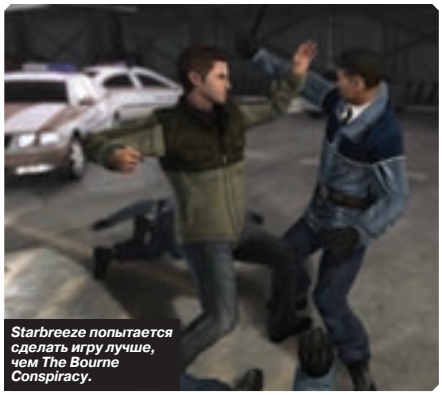
По мнению экспертов, покупка студии с сотней сотрудников в штате обошлась THQ в 20–40 миллионов долларов. Увы, сделка оказалась неудачной – американское издательство сейчас несет сумасшедшие убытки и в срочном порядке сокращает расходы. Боссы THQ решили уволить 600 сотрудников. Big Huge Games будет закрыта в течение двух месяцев, если не найдется покупатель. Идут переговоры, но не ясно, чем они завершатся. По слухам, студию может купить компания 38 Studios, основанная известным бейсболистом.

Тем временем оба проекта, над которыми работала Big Huge Games, закрыты. Игра, создаваемая под руководством Ролстона, называлась Ascendant и визуально напоминала Fable. Другая – God: The Game была выдержана в духе The Legend of Zelda и создавалась для консолей. Безумно жаль, что обе эти любопытные игры так и не выйдут. ■

БОРН ПРОТИВ СИНДИКАТА



Starbreeze временно прощается с Риддиком.



Starbreeze попытается сделать игру лучше, чем The Bourne Conspiracy.

Шведская Starbreeze Studios сейчас тесно работает с издательством Electronic Arts. В феврале было объявлено, что компания разработает для «электроников» экшен о супершпионе Джейсоне Борне. Дата релиза неизвестна, но активная работа над проектом началась еще до релиза The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.

– Мы уже вовсю вкалываем, – сообщил ведущий дизайнер игры Джерк Густафсон (Jerk Gustafsson). – Некоторые ребята освободились раньше, чем была завершена The Chronicles of Riddick, и их тут же бросили на Борна.

Густафсон подтвердил, что игру о Борне создает та же команда, что сделала «Риддика» и консольный экшен The Darkness. Полным ходом идет запись движений в mocap-студии. И вот еще что: в игре обязательно будет мультиплеер (в отличие от предыдущего экшена о Борне, созданного High Moon Studios).

По слухам, шведы также делают для EA новую часть фантастической стратегической серии Syndicate. Несмотря на то что проект якобы в работе с 2007 года, по информации из надежных источников, первой все-таки выйдет игра о Борне. ■

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Купи

фитнес-тренажер Wii Fit
и получи

скидку 50%

на игры, поддерживающие управление
Wii Balance Board

Wii Fit™

Готовься к лету

Wii Music

Wii Music превращает пульт Wii и контроллер Нунчак в более чем 60 разных музыкальных инструментов от виолончели до бас-гитары, от флейты до саксофона, от бразильских маракасов до тайко (японских барабанов).

Вы также сможете использовать Wii Balance Board в качестве симулятора ударной установки с ножными педалями.

All Star Cheerleader

В All Star Cheerleader вы можете стать одной из спортивных танцовщиц! Посещайте тренировки, разучивая с каждым днем все более сложные элементы гимнастики и аэробики, чтобы стать профессионалом своего дела.

Используйте для управления инновационный контроллер Wii Balance Board.

Shaun White Snowboarding

Это инновационный симулятор сноубординга, созданный при непосредственном участии олимпийского чемпиона Шона Уайта.

Подключите Wii Balance Board и раскройте в себе потенциал сноубордиста, покоряя крутые горные склоны.

Babysitting Party

Семейная по форме и по содержанию игра – заботьтесь о непоседливых малышах или играйте за них! Соревнуйтесь друг с другом или помогайте друг другу более чем в трех десятках быстро сменяющихся мини-игр.

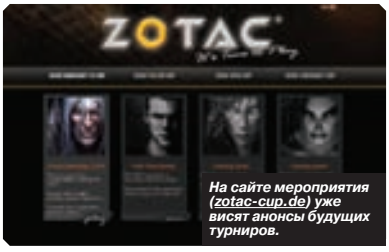
Некоторые мини-игры поддерживают контроллер Wii Balance Board.

Условия проведения акции и адреса магазинов
Вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru

*Скидка действует в момент покупки Wii Fit

реклама

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский



На сайте мероприятия (zotac-cup.de) уже висят анонсы будущих турниров.

ZOTAC CUP РАЗВИВАЕТСЯ

Пожалуй, самый известный интернет-чемпионат по Warcraft 3: The Frozen Throne Zotac Cup решил ввести в свой регламент новые дисциплины: FIFA 09, StarCraft: Brood War и Warcraft 3: Defense of the Ancients. Теперь турнир будет проходить каждые выходные: в субботу Warcraft 3 и StarCraft, в воскресенье – FIFA, а вот DotA было решено сдвинуть на понедельник: уж больно много желающих участвовать, никаких выходных не хватит. Такое нововведение обеспечит и так не страдающему от недостатка внимания турниру еще большую аудиторию, а у игроков появится еще один шанс немного подзаработать на киберспорте – главным призом соревнований должны стать традиционные 100 долларов. ■

SoJu (справа) – один из самых известных в мире корейских игроков в Warcraft 3. Благодаря ему SK-Gaming одержала победу не в одном матче.

SK-GAMING ЗАДЕРЖИВАЕТ ЗАРПЛАТУ

Согласно сообщениям на официальном форуме команды SK-Gaming, которая считается чуть ли на самой успешной киберспортивной организацией всех времен и народов, дела у клана сейчас обстоят не лучшим образом. Известный корейский игрок в Warcraft 3: The Frozen Throne SoJu заявил, что он не получает зарплату уже семь месяцев подряд. Сделал он это довольно оригинальным способом: поменял свой статус в профайле на официальном сайте SK на «SK-Gaming, верните мне зарплату за семь месяцев!». Со стороны администрации тут же последовало сообщение, что это внутренние дела команды и никому не дозволено совать в них нос. Однако корейские прогеймеры просто так подобными вещами не занимаются, видимо, проблема все-таки есть. Неужели такой титан киберспорта, как SK, также пойдет ко дну вслед за Meet Your Makers? ■

ГРАНД-ФИНАЛ KODE5

Событие и правда привлекает немало зрителей: наблюдать иногда интереснее, чем играть!

В Москву 9 и 10 мая возвращается один из крупнейших киберспортивных турниров в мире – KODE5 Global Finals.

Участники финала определяются путем проведения множества квалификаций в различных странах. Таким образом, благодаря proplay.ru и playground.ru у нас есть возможность лицезреть 16 лучших команд мира в дисциплине Counter Strike 1.6, которые поборются за солидный призовой фонд в размере 40 тысяч долларов.

Нас, конечно, в первую очередь интересует, кто представит на этом турнире Россию. Ответ на этот вопрос мы получим на российских региональных финалах KODE5. Именно там соберутся команды, победившие в предварительных квалификациях, которые пройдут в восьми различных городах России.

Напомним, что в прошлом году финальная часть KODE5 также прошла в Москве. Тогда победу праздновали игроки из датской команды Mortal Team Work, им и достался главный приз – 25 тысяч долларов.

«Как чемпионам, которым предстоит защита титула, хочу сказать, что для нас будет большим удовольствием участвовать в этом фестивале еще раз. Благодаря большому количеству квалификаций множество команд имеют возможность попробовать пробиться на финал. Я побывал на обоих финалах предыдущих сезонов и отмечу, что KODE5 является одним из наиболее профессиональных турниров на сегодняшний день», – говорит Мартин Кординг, главный менеджер mTw Sports Ltd.

Поболеть за своих кумиров ты сможешь в выставочном комплексе «Т-Модуль», где на площади более 1500 квадратных метров развернутся захватывающие сражения. Там же у тебя будет возможность поучаствовать в различных конкурсах для зрителей и выиграть отличные призы от спонсоров и партнеров мероприятия. ■

Участникам иногда хочется сделать амбразуры мониторах: наблюдать за толпой.

PINCHO ПРОИГРЫВАЮТ USSR

Kalinichenko из PinCho (справа) по праву считается одним из сильнейших виртуальных футболистов России.

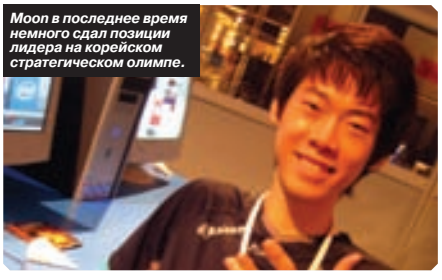
FIFA 09 в последнее время становится одной из главных российских киберспортивных дисциплин.

С неожиданным результатом закончился квалификационный турнир к одной из самых элитных интернет-лиг по FIFA 09 EMS. Эти соревнования проводятся при поддержке крупнейшей в мире системы онлайн-соревнований Electronic Sports League. В финале квалификации неожиданно оказалась команда USSR, которая ранее была известна лишь благодаря своему подразделению по Need for Speed, дважды завоевывавшему золото чемпионата мира World Cyber Games. Но на этот раз и состав USSR по FIFA 09 показал клыки – в финале команда разделалась с самой PinCho, которая считается одним из самых успешных проектов на отечественной FIFA-сцене. Однако фавориты потерпели поражение со счетом 9:11 в пользу «темных лошадок» из USSR. Не помогла PinCho ни поддержка российского офиса Electronic Arts, ни такие звезды, как Kalinichenko и Mel, в составе.

Теперь USSR предстоит защищать честь российского флага в EMS, который начнется уже в ближайшее время. На пути к победе они также разделались с FIFAX из Казахстана и eXman из России. Последние в итоге заняли третье место квалификации, однако за него не дают квот на EMS.

Результаты EMS Season 4 Quali по FIFA 09
1-е место – USSR (Россия)
2-е место – PinCho EA (Россия), $25 000
3-е место – eXman (Россия) ■

AVALONONLINE – WARCRAFT ДЛЯ ПРОФИ


Moon в последнее время немного сдал позиции лидера на корейском стратегическом олимпе.

Проигрыш Lyn скорее случайность, чем закономерность. На данный момент он сильнейший в Корее.

В дебрях интернета прошел турнир по Warcraft 3: The Frozen Throne под названием AvalonOnline Cup. Среди сотен себе подобных он выделялся по двум причинам: во-первых, призовой фонд составил внушительные 1100 евро, во-вторых, участие в нем принимали только корейские звезды, что делает турнир интересным и зрелищным по определению. Приглашения на соревнования удостоились Myth, Moon, Lyn и Check. В первом полуфинальном матче сошлись Check и Myth. Матч получился крайне долгим и напряженным, но Check все-таки удалось вырвать победу у своего оппонента со счетом 3:2 по картам. Во втором полуфинальном матче сошлись Moon и Lyn, и последний оказался намного сильнее! Счет 3:1 по картам говорит сам за себя. Однако в финале с Lyn что-то произошло: он «слил» свой матч против Check всухую – 3:0. Вторая встреча закончилась с более приличным счетом 3:2, однако снова не в пользу Lyn. Таким образом, победителем турнира стал Check, который уже давно не выигрывал столь представительных турниров. За свои старания корейский стратег получил около 800 евро, в то время как его партнер по финальным матчам лишь 300.

Победители AvalonOnline по Warcraft 3: TFT
1-е место – Check (Корея), 800 евро
2-е место – Lyn (Корея), 300 евро
3-е место – Moon (Корея)
4-е место – Myth (Корея) ■

Слева направо: Pachella, Marla, Svetaska, Venema и Greeny.

FORZE.LADIES НА ГОЛУБОМ ЭКРАНЕ

Знаменитая отечественная женская команда по Counter-Strike forZe.Ladies в составе Pachella, Venema, Svetaska, Marla и Greeny заключила контракт с телевизионным каналом «Первый игровой». Теперь съемочная группа будет следовать за девушками из forZe.Ladies на их пути к славе, не отставая ни на шаг. А шансы на успех у команды есть – девушки уже не раз доказывали свою состоятельность как киберспортивной пятерки: на Electronic Sports World Cup прошлого года они были в шаге от заветной тройки, однако пропустили вперед француженок из Emulate. В этом году forZe.Ladies еще поднабрала форму и теперь готова задать жару всем своим соперницам. ■

Победа Cooller на ESWC в 2005 году – одно из самых больших достижений отечественных киберспортсменов за всю историю компьютерных видов спорта.

ПРОЩАЙ, ESWC!

Организатор одного из крупнейших в мире киберспортивных турниров Electronic Sports World Cup – компания Games-Services объявила себя банкротом. Это означает, что такого турнира больше нет. А ведь когда-то он котировался на одном уровне с World Cyber Games и являлся своеобразным ответом Европы корейскому WCG. Именно с этим турниром связаны главные победы российских киберспортсменов: победа Virtus.pro над звездным составом SK-Gaming в 2004 году (Counter-Strike), две золотые медали Cooller в 2003 и 2005 годах (Quake 3 Arena), серебро Deadman в 2005-м (Warcraft 3). Все это теперь не более чем история. Турнир пал жертвой экономического кризиса и потери генерального спонсора турнира – компании NVIDIA. Теперь появляется резонный вопрос: выстоит ли сам World Cyber Games? Ответ на этот вопрос мы узнаем уже скоро. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В МАРТЕ 2009 ГОДА

15–21 МАРТА

Название игры	Издатель
1. Empire: Total War	Sega
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8. Spore	Electronic Arts
9. Civilization 4	Take-Two Interactive
10. Mystery Case Files: Return to Ravenhearst	Big Fish Games

22–28 МАРТА

1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
2. Empire: Total War	Sega
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
6. Spore	Electronic Arts
7. Mystery Case Files: Return to Ravenhearst	Big Fish Games
8. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В МАРТЕ – АПРЕЛЕ 2009 ГОДА

22–28 МАРТА

Название игры	Издатель
1. Empire: Total War	Sega
2. Football Manager 2009	Sega
3. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
6. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
9. Crysis	Electronic Arts
10. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive

29 МАРТА – 4 АПРЕЛЯ

1. Empire: Total War	Sega
2. Football Manager 2009	Sega
3. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
8. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
9. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
10. Left 4 Dead	Electronic Arts

Весну игровой мир встретил вместе с Empire: Total War. Никто по большому счету и не сомневался, что стратегию от британской The Creative Assembly ждет успех. Чарты подтверждают: геймеры крайне консервативны. Втереться к ним в доверие ох как непросто. Много ли в мартовском хит-параде новинок? Раз – два да обчелся. Остальное – проверенные временем проекты.

Глядите: Call of Duty 4: Modern Warfare снова в британском топе. Надо же: относительно свежей Call of Duty: World at War в десятке уже нет, а Modern Warfare, выпущенная в 2007 году, есть. И не важно, что продают с большой скидкой. Игра Infinity Ward – это действительно феномен. Тираж в 12 миллионов экземпляров – тому лучшее подтверждение. Вне всякого сомнения, Modern Warfare 2, которая выйдет осенью, покажет стартовые продажи, сопоставимые с цифрами Grand Theft Auto 4.

В США удивил успех Mystery Case Files: Return to Ravenhearst. Если кто не в курсе, это такая казуальная адвенчура, где нужно искать предметы, спрятанные на картинке. А вот взяла она за душу американских домохозяек. Потому как играть хотят все, но далеко не каждому подходит Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Если честно, я рад теплому приему Return to Ravenhearst. Игра, как и вся серия Mystery Case Files, очень качественная. Побольше бы таких казуалок, повыше бы им продажи. Глядишь, меньше бы стало выходить всякого лицензированного игротрэша…

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

МАЙ – ИЮЛЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Anno 1404	Strategy	Июнь 2009
Batman: Arkham Asylum	Action	9 июня 2009
Battlefield 1943	FPS	Лето 2009
Battlefield Heroes	FPS	II квартал 2009
Battlestations: Pacific	Action	12 мая 2009
Bionic Commando	Action	2 июня 2009
Blood Bowl	Sports	II квартал 2009
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	9 июня 2009
Champions Online	MMORPG	Июнь 2009
G-Force	Action	21 июля 2009
Ghostbusters: The Video Game	Action	16 июня 2009
Damnation	Action	26 мая 2009
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	II квартал 2009
Dungeon Hero	Action/RPG	III квартал 2009
Free Realms	MMO	II квартал 2009
FUEL	Racing	12 мая 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	23 июня 2009
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Action	29 июня 2009
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Action	30 июня 2009
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Июль 2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	FPS	26 мая 2009
Overlord II	Action	23 июня 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Plants vs. Zombies	Action	5 мая 2009
Prototype	Action	9 июня 2009
Red Faction: Guerrilla	Action	9 июня 2009
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Июнь 2009
Saboteur	Action	II квартал 2009
Secret Files 2: Puritas Cordis	Adventure	8 мая 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Май 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	23 июня 2009
Street Fighter 4	Fighting	2 июня 2009
The Sims 3	Simulation	2 июня 2009
Terminator Salvation – The Videogame	Action	19 мая 2009
Transformers: Revenge of the Fallen	Action	23 июня 2009
Up	Action	26 мая 2009
Virtua Tennis 2009	Simulation	19 мая 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 2: The Last Resort	Adventure	26 мая 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 3: Muzzled!	Adventure	23 июня 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 4: The Bogey Man	Adventure	Июль 2009
X-Men Origins: Wolverine	Action	1 мая 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

МАЙ – ИЮЛЬ 2009 ГОДА

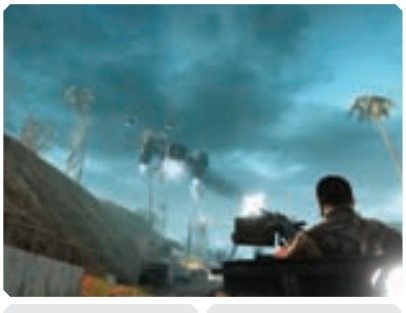
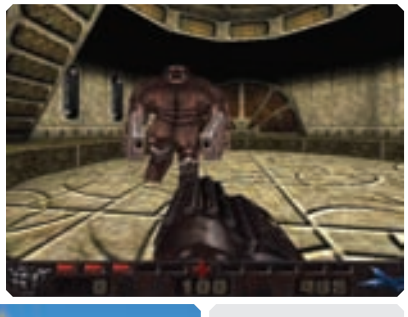
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	II квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	Лето 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Война в небе – 1917	Neoqb	Новый Диск	Simulation	II квартал 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	II квартал 2009
Искусство войны. Африка 1943	1C	1C	Wargame	II квартал 2009
Князь 3: Новая династия	1C	1C	RPG	2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	II квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	II квартал 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Сталин против марсиан	Dreamlore Games/BFG/N-Game	Новый Диск	Strategy	Весна 2009
Черные бушлаты	1C	1C	Strategy	II квартал 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В МАЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1 **МИР, ТРУД, RPG** В 2002 году вышла великая ролевая игра The Elder Scrolls 3: Morrowind. Если был юн и пропустил, обязательно разыщи и пройди.		
	5 **РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ** В 1959 году на белый свет явился Питер Молине, создатель Populous, The Movies, Fable и еще множества отличных игр.		7 **С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, SONY** В этот день в 1946 году была основана японская компания Sony. Спасибо ей за тысячи хороших игр и PlayStation.	8	9	10
11	12 **ВСЮДУ ВОЙНА** Battlestations: Pacific, конечно, игра не для всех, однако проект интересный. В этот день – в магазинах.		15 **КРИ № 7** В Москве в течение трех дней будет проходить Конференция разработчиков игр. Представительно, познавательно, весело.	16	17	
18	19 **И ПРИШЕЛ ТЕРМИНАТОР...** Ищи на прилавках экшен Terminator Salvation. На той же неделе можно сходить в кино и посмотреть четвертого «Терминатора».		22 **ЭПИЧЕСКИЙ ДЕБЮТ** В 1998 году первая игра студии Epic Games – шутер Unreal – наконец-то добралась до прилавков магазинов.			
25	26	27	28 **ПЕРВОЕ АГУ «ЭЛЕКТРОНИКОВ»** В 1982 году мистер Трип Хоукинс основал компанию Electronic Arts.		31	

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

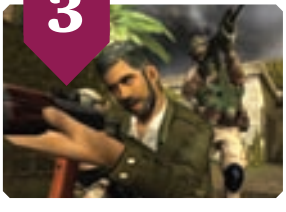
1

Первая игра «по мотивам» произведений американского мастера триллера Тома Клэнси (Tom Clancy) вышла в 1988 году и называлась Red Storm Rising. На сегодняшний день фамилия писателя присутствует в названиях более чем 40 (!) игр разных жанров.

2

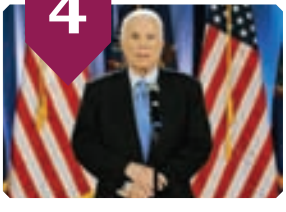
Даже к таким незамысловатым играм, как Space Invaders, Galaga и Pac-Man, писали прохождения. В первых двух важна скорость, в последней – следование одной из трех разработанных схем. Импровизация запрещена: налево, очистить весь ряд от точек, съесть привидения, в верхний правый угол...

3



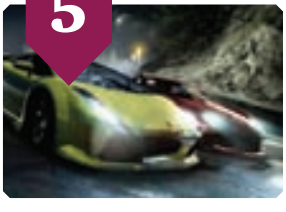
Многопользовательский шутер America's Army, столь любимый армейскими чинами США, разработан и поддерживается на деньги налогоплательщиков. Содержание виртуального призывного пункта обходится гражданам Америки в 5.7 миллиона долларов в год.

4



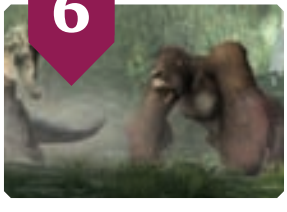
В 2008 году музыка из одной из игр шутер-серии Medal of Honor была использована в официальной телерекламе кандидата на пост президента США Джона Маккейна (John McCain). Увы, этот «бой» республиканец проиграл.

5



В геймерском издании Книги рекордов Гиннесса приведена максимальная скорость, официально зафиксированная в гоночной аркаде (речь идет только об автомобилях, а не о футуристических летательных «тачках»). Рекорд составляет 682 километра в час и состоялся на просторах Need for Speed: Carbon.

6



Ubisoft, выпустившая экшен по мотивам «Кинг Конга», подготовила две концовки. Чтобы спасти гиганта, нужно пройти игру и выполнить ряд дополнительных миссий. Тогда, переигрывая последнюю сцену, ты сможешь сбить вертолеты и разломать прожекторы, после чего Кинг Конга отправят на родину.

7

Star Wars: Republic Commando стала первой игрой о далекой-далекой галактике, где помимо оркестровой музыки звучит рок-композиция. Титры бегут под песню Clones группы Ash. Музыканты – большие поклонники саги и даже назвали свой альбом «1977» – в честь года премьеры «Новой надежды».

8

Неизвестно, кто придумал термин MMORPG. Говорят, впервые его использовал глава издательства 3DO Трип Хокинс (Trip Hawkins), знакомя журналистов с фэнтези-вселенной Meridian 59. Было это в 1996 году. Потом пиарщики Electronic Arts использовали аббревиатуру в рекламных материалах Ultima Online.

9

Комментатор Джон Мэдден (John Madden) напрямую повлиял на становление Madden NFL, серии, посвященной американскому футболу. Из-за техограничений в первой части предлагали уменьшить число игроков до 6. Мэдден воспротивился: «Если не будет 11 на 11, я под это дело не подпишусь».

10

После Второй мировой в Южной Корее был введен запрет на японские товары. Туда не попали приставки Nintendo, Sega и Sony. В то же время активно развивались интернет-технологии. Сегодня в Корее слабо развит консольный рынок, зато все обожают MMORPG и StarCraft.

Автор:
Виктор Бардовский

Team ROX – чемпион ASUS Winter Cup 2009.

Дмитрий Кузнецов и Лавина Сыкчина – благодаря ним ASUS Cup растет и крепнет из года в год!

ASUS WINTER CUP 2009

ПОСЛЕДНИЙ ЗИМНИЙ

forZe.Ladies – снова на вершине, снова успех!

В последние выходные уходящей зимы 2009-го в столице состоялся ASUS Winter Cup 2009. Турнир традиционно прошел с размахом. Призовой фонд вопреки экономической ситуации не уменьшился ни на рубль – 1 000 000. Внушительная сумма для киберспортивного мероприятия, тем более отечественного. Однако и дисциплин в этот раз было много: Counter-Strike 1.6 для профессионалов, Counter-Strike 1.6 для любителей, Counter-Strike 1.6 для женщин, Warcraft 3: Defense of the Ancients, Call of Duty 4, FIFA 09 и Pro Evolution Soccer 2009. В соревнованиях приняло участие огромное количество геймеров – более 10 тысяч, а лучшие из них собрались в столичных клубах 4GAME и Click-Net.

ГЛАВНОЕ БЛЮДО

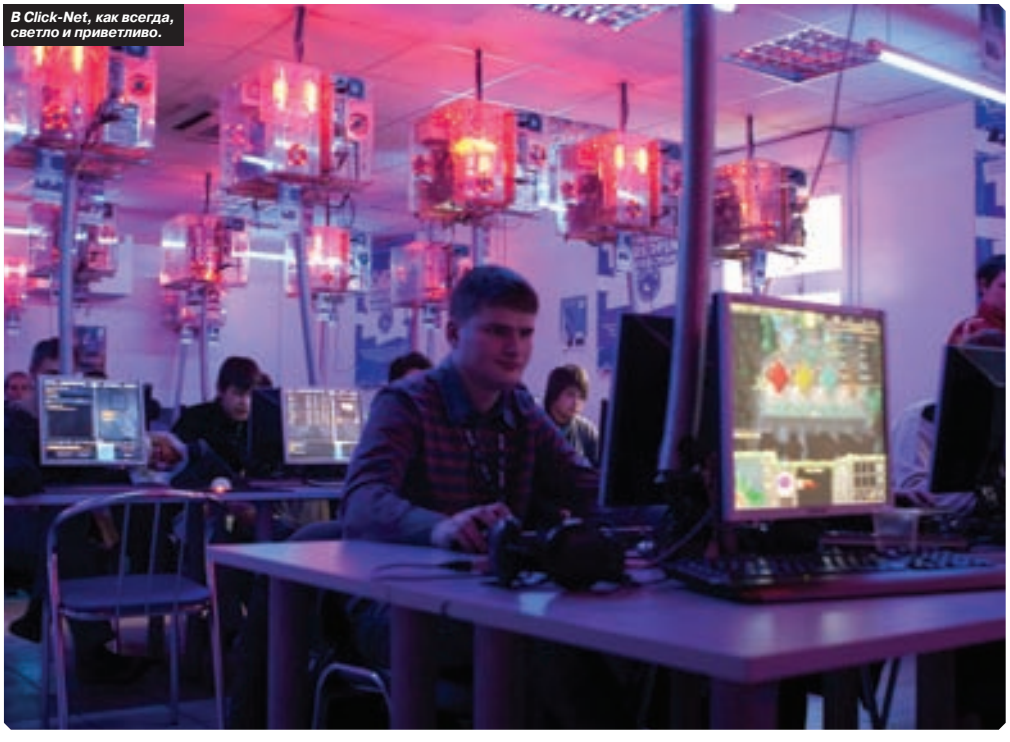
Counter-Strike 1.6 для профессионалов. Как много в этом словосочетании слилось для геймерского сердца! Стать победителем этого турнира – заветная мечта любого игрока, однако победить Virtus.pro или Amazing Gaming нереально и только чудо может помочь. На этот раз фортуна повернулась лицом к былым аутсайдерам, а к прожженным ветеранам соответственно своим «вторым лицом». Первыми покинули турнир «виртуса», которые оступились на ранних подступах к заветной тройке – в 1/8 финала они уступили казахам из k23, а вторые фавориты, украинцы из Amazing Gaming, ушли от Virtus.pro недалеко. Уже в четвертьфинале они сенсационно проиграли аутсайдерам из PinCho, от которых никто не ожидал такой прыти. В итоге в полуфинале оказались пятерки, которых там по идее быть не должно. PinCho сыграла свой матч против латышей Escalate, а украинцы из Kerchnet с k23. PinCho и Kerchnet очутились в финале, и последние оказались сильнее – они победили со счетом 2:0 по картам. В матче за третье место Казахстан переиграл Латвию также всухую – 2:0. Настоящая сенсация! Никто из лидеров турнира не сумел и близко подобраться к чемпионскому кубку. Даже команды второго дивизиона: EYE Sports, tp.uSports и forZe – не смогли противостоять «новой волне». Вот такой он, ASUS Cup, всегда готов преподнести приятный сюрприз, когда его совсем не ждешь. Среди любителей «контры» творились не менее кровопролитные баталии. Этот турнир всегда был знаменит тем, что его не выигрывала одна и та же команда дважды,

На заднем плане слева ALTA – менеджер команды PinCho. Он не пропускает ни одного соревнования!

СТАТЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ ЭТОГО ТУРНИРА – ЗАВЕТНАЯ МАЧТА ЛЮБОГО ИГРОКА, ОДНАКО ПОБЕДИТЬ VIRTUS.PRO ИЛИ AMAZING GAMING НЕРЕАЛЬНО И ТОЛЬКО ЧУДО МОЖЕТ ПОМОЧЬ.

Explosive Advanced Team на этот раз только вторая.

Троица призеров турнира по Pro Evolution Soccer.


В Click-Net, как всегда, светло и приветливо.

ведь продраться через сетку из 64 команд по пять человек и оказаться лучше всех – это само по себе подвиг, сопоставимый с победой на World Cyber Games, а повторить такой дважды и того труднее. В ходе турнира определился явный фаворит – Team Astra, которая по ходу турнира лишь однажды была близка к поражению от клана iceGG, матч против которого закончился со счетом 2:1 по картам в пользу будущих чемпионов. После этой игры дела у «астры» пошли в гору – в финале она переиграла своих оппонентов из Fishblow со счетом 16:9 по раундам. На третьей строчке итогового рейтинга остановились парни из клана Fantastic, которые в сражении за третье место не оставили ни единого шанса lir-Gaming – счет 16:6 говорит сам за себя.
В женском Counter-Strike, несмотря на небольшое число участниц, также было жарко. Главной интригой турнира стало противостояние женских составов Shara.Bros и forZe.Ladies. В последний раз Shara.Bros оказалась сильнее, и для forZe.Ladies было делом чести выйти победителем из схватки на этот раз. И ей это удалось! Они встретились в финале, и «форзы» выцарапали победу со счетом 16:12 на de_dust2. На третьем месте примостились девушки из Rigid.Female.

ДВУЛИЦЫЙ ФУТБОЛ

В мире есть много явлений, называемых футболом. Например, в США это то, что у нас зовется американским футболом, с овальным мячом, а в Европе это классические команды из 11 человек, круглый мяч и прямоугольное поле. В мире компьютерных футболов все намного сложнее – есть Pro Evolution Soccer и есть FIFA. Эти серии противоборствуют многие годы, но по сути это два разных взгляда на одну и ту же вещь. Что лучше – PES или FIFA? В России, наверное, FIFA, ведь по ней проводится огромное количество турниров, а отечественные спортсмены не раз занимали самые лестные места на подиуме мировых кибертурниров. А вот в Японии PES более популярна. Но дело в том, что никому не приходила в голову идея собрать любителей обеих серий в рамках одного турнира. Но кто-то должен быть первым, и на этот раз впереди планеты всей оказались организаторы ASUS Winter Cup 2008.

В турнире по FIFA 09 всех вновь обставил известный столичный виртуальный футболист Pavjke. Он уже давно зарекомендовал себя профессионалом, ведь именно ему принадлежит звание трехкратного чемпиона турнира профессиональных игроков в FIFA 09 на Games Fest от компании Electronic Arts. На второе место итогового рейтинга поднялся белорус Zahar, который до того не светился на турнирах подобного уровня. Третье место досталось Fantaik, который уже давно выступает на очень приличном уровне и частенько появляется в тройке сильнейших на различных турнирах. А вот представитель команды PinCho Kalinichenko не смог подняться выше шестого места.

В турнире по PES равных не было представителю клана Empire Kulik. В финале он не без труда одолел своего оппонента drunkgnom со счетом 3:2. Третье место в упорной борьбе завоевал Crazyrofl, который переиграл противника sunrise-10 с каким-то нефутбольным счетом 6:4.

ЗАЩИТА ДРЕВНЕГО ДОЛГА

Особняком от остальных турниров стояли соревнования по Call of Duty 4. Несмотря на то что пятая часть игры уже давно в продаже, настоящие киберспортсмены предпочитают более старую, но и более профессиональную четвертую. В очередной раз на киберспортивную вершину взобрались представители клана ROX, которые смогли одолеть чемпионов прошлого сезона кубка ASUS Explosive Advanced Team со счетом 2:0 по картам. Третье место итогового рейтинга досталось Team Silence. Гости из Белоруссии S.BY Cosmos-TV не смогли попасть в заветную тройку и довольствовались местом в восьмерке лучших.

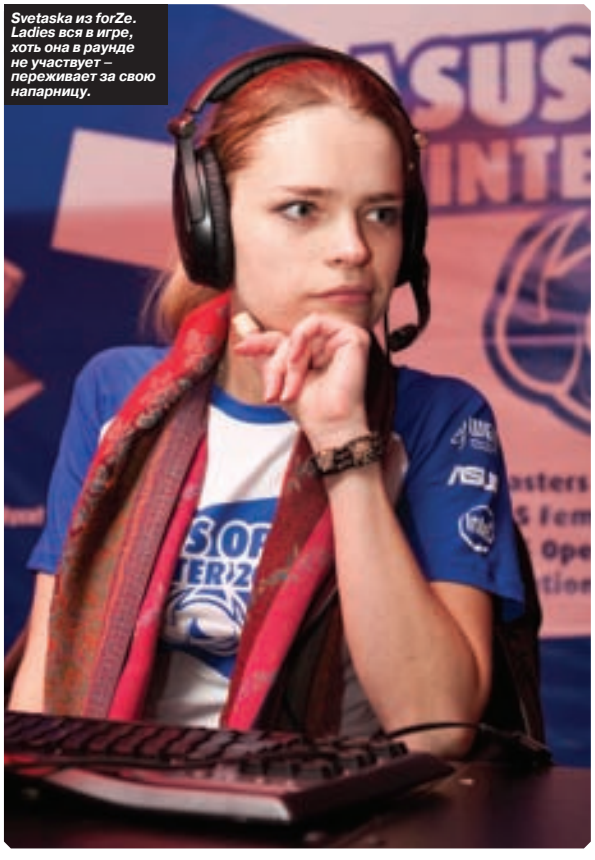
В соревнованиях по Warcraft 3: Defense of the Ancients сильнее всех оказалась команда Rush3D, которая в финале жестко расправилась с пятеркой Sp6 со счетом 2:0 по картам. Бронзовыми призерами турнира стали парни из клана OKHO. Украинская команда DTS, которая считалась одним из фаворитов турнира, не смогла подняться выше шестого места.

ИТОГО

Очередной сезон ASUS Cup остался позади, и очень приятно видеть, что турнир не дал крена, смог удержать знамя качества, несмотря на то что ситуация в стране сейчас, мягко говоря, нестабильная. Это лишний раз доказывает, что компания ASUS пришла в киберспорт действительно надолго, ведь именно в такое время проверяются честность и твердость намерений. И ASUS выдержала этот тест на отлично. ■

В ТУРНИРЕ ПО FIFA 09 ВСЕХ ВНОВЬ ОБСТАВИЛ ИЗВЕСТНЫЙ СТОЛИЧНЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛИСТ PAVJKE.

Женская «контра» не менее напряженная и интересная, чем мужская.



Svetaska из forZe. Ladies вся в игре, хоть она в раунде не участвует – переживает за свою напарницу.

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди профессионалов
1-е место – Kerchnet (Украина), 130 000 рублей
2-е место – PinCho (Россия), 90 000 рублей
3-е место – k23 (Казахстан), 60 000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди женщин
1-е место – forZe.Ladies (Россия), 25 000 рублей
2-е место – Shara.bros (Россия), 15 000 рублей
3-е место – Rigid.Female (Россия), 10 000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по CS 1.6 среди любителей
1-е место – Team Astra (Россия), 60 000 рублей
2-е место – Fishblow (Россия), 40 000 рублей
3-е место – Fantastic (Россия), 20 000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по FIFA 09
1-е место – Pavjke (Россия), 20 000 рублей
2-е место – Zahar (Белоруссия), 15 000 рублей
3-е место – Fanatik (Россия), 7000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Pro Evolution Soccer 2009
1-е место – Kulik (Россия), 20 000 рублей
2-е место – Drunkgnom (Россия), 15 000 рублей
3-е место – Crazyrofl (Россия), 7000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Call of Duty 4
1-е место – Team ROX (Россия), 45 000 рублей
2-е место – Explosive Advanced Team (Россия), 30 000 рублей
3-е место – Team Silence (Россия), 20 000 рублей

Результаты ASUS Winter Cup 2009 по Warcraft 3: DotA
1-е место – Rush3D (Россия), 45 000 рублей
2-е место – Sp6 (Россия), 30 000 рублей
3-е место – OKHO (Россия), 20 000 рублей

Discover OPEL

КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru

ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ

СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

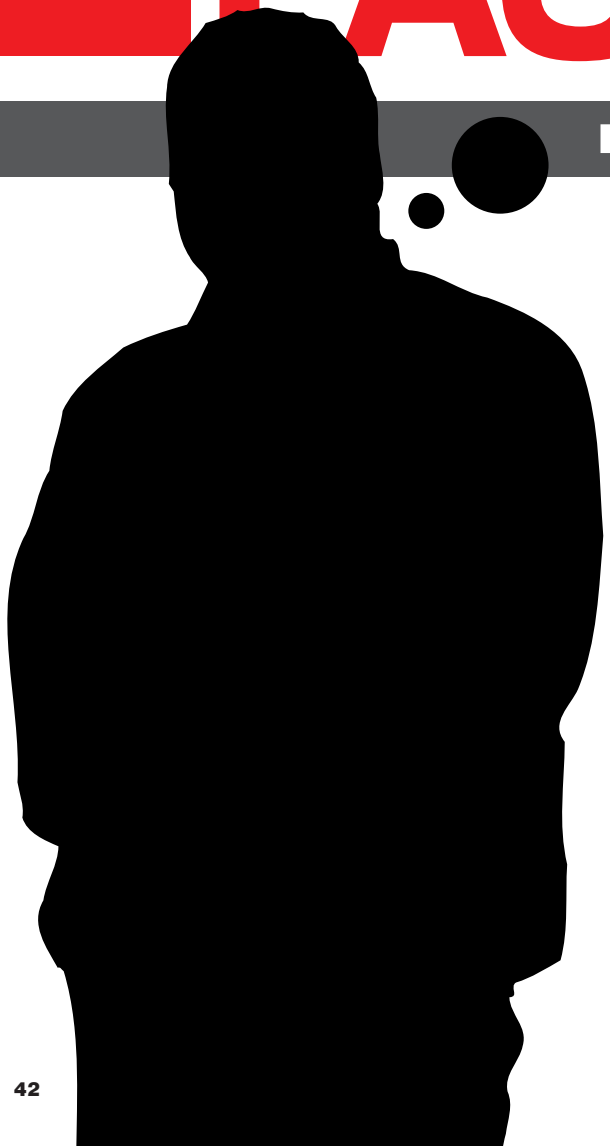
Автор:
Максим Михеенко

Несмотря на то что у нас в стране пока еще нет официальных вузов, ориентированных на выпуск специализированных кадров для игровой индустрии, потребность в молодых талантах ощущается остро. Да и множество геймеров на всем постсоветском пространстве хотя бы раз задумывались о том, как живется-работается создателям игр. И вообще что это за люди такие – создающие виртуальные миры в рабочее время.

В рамках разговоров по душам с ведущими отечественными разработчиками мы начнем рассказывать тебе о самых важных специальностях в игровой индустрии. За что отвечает ведущий программист игровой студии и что скрывается за привычным, казалось бы, выражением «игровой движок». Как, наконец, стать отечественным Кармаком, если ты еще учишься в школе или университете и тебя привлекает программирование, но ты не хочешь всю жизнь проработать в банке, создавая скучные базы данных. Если твой порыв – последние технологические достижения современности и ты настоящий геймер?
На все эти вопросы тебе ответят люди, чьи имена стоят в начале титров таких знаковых проектов, как «Корсары», «Disciples 3: Ренессанс», Xenus 1, 2, «S.T.A.L.K.E.R: Тень Чернобыля» и «МЕТРО 2033». Они знают о программировании игр практически все и каждый день решают новые практические задачи в сферах, о которых не рассказывают в современных вузах. К ним прислушиваются специалисты из Intel, NVIDIA и AMD. И всеми этими знаниями они с удовольствием поделятся с тобой.

РАЗГОВОР

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ИГРОВОЙ СТУДИИ



Для начала мы попросили каждого из ведущих программистов рассказать немного о том, как он «дошел до жизни такой». Как начинал, как впервые познакомился с компьютером и когда начал писать программы. Осторожно – дальше много ностальгических ноток.

Александр: Далекие 90-е, 10-й класс средней школы. У нас появился загадочный предмет – информатика! Поначалу все было очень просто, скучно и неинтересно. Рисовать на бумаге непонятно зачем какие-то стрелочки и буквочки (персональных компьютеров тогда еще практически не было). Но потом свершилось: первое знакомство с ПК! И этим чудом был компьютер «Агат» с процессором аж на 1 МГц. Какие-то игрушки на нем, конечно, тоже были, но почему-то больше хотелось сделать что-то самому. Ну конечно, куда ж без Basic, на нем и были написаны первые строчки кода. Одной из первых «серьезных» программ, как ни странно, была игра крестики-нолики! Закончилась школа, дальше институт, правда военный, но, собственно, это не помешало заниматься любимым делом. Кто ищет, тот всегда найдет! И поиски были вознаграждены возможностью проводить достаточно времени с ПК – тогда и были получены первые знания по ассемблеру, C и C++. Параллельно занимался базами данных. Они стали моим первым удачным коммерческим опытом. В игровую индустрию попал достаточно необычно – через «русификацию» текстов в играх. Потом были всяческие мультимедиаэнциклопедии и проч. Игры начались со своего движка, написанного на коленке в свободное от работы время. Примерно в то время мы и познакомились с Олесем.

Олесь: Все началось году эдак в 1990-м. У одного из друзей был программируемый калькулятор МК-52 (Mortal Combat? Уже?). Поскольку родители инженеры всегда пытались меня чем-нибудь техническим заинтересовать, то моя просьба купить такой же калькулятор встретила понимание. Днями сидел, писал (в буквальном смысле, то есть на бумаге) маленькие игры, потом забивал их в калькулятор. Затем был «Поиск» с телевизором на том месте, где сейчас мониторы ставят. Я пытался сделать его мультимедийным (занимался графикой и звуком). К тому моменту программирование стало уже основным увлечением, занимавшим практически все время. Потом были олимпиады по информатике. Затем примат КПИ. Первокурсником занимался локализацией в тогдашнем понимании этого слова (улыбается). С начала второго курса пошел работать в маленькую студию, где, кстати, мы с Сашей и познакомились. Там я и написал первый движок. Потом встретил девушку своей мечты, и понадобились деньги…

Роман: Я рос замкнутым ребенком и поэтому часто сидел дома, крутя всякие конструк-

Во внешне столь непохожих Xenus 2 и «Предтечах» течет один и тот же пламенный «мотор» Deep Shadows.

ПО ДУШАМ

торы. Во втором классе занялся электроникой, что впоследствии породило интерес к компьютерам. Когда учился во втором классе, отцу на работе поставили «Искру 1030» – это такой IBM-PC-совместимый компьютер с зеленым монитором, как в Fallout 3. На одну дискету вмещалось аж пять игр, среди которых были Tetris, Digger, Arkanoid. В первый день мы так их и не запустили, так как не знали, что написать в ответ на вопрос «C:\». Инструкции «Как запустить игру» в толстенном «Руководстве пользователя ЭВМ» не содержалось. Несмотря на небывалую увлекательность, игры быстро надоели, и я с интересом написал свою первую программу на бейсике, которая выводила на экран символ улыбающейся рожицы. Второй программой был имитатор легендарного автомата «Морской бой», где по экрану в текстовом режиме двигались корабли из символов, которые нужно было взрывать, вовремя выпустив торпеду. Бейсик быстро исчерпал себя, потому что программы на нем работали очень медленно и запускались только в его среде. Я перешел на Turbo Pascal 3.0, где писал всякие программки для экзаменации и просто учился программировать.

Уже в институте у меня появилась I386-20, и я стал больше интересоваться компьютерной графикой. На третьем и четвертом курсах занимал первые места в вузовских олимпиадах Украины по программированию. Меня очень поразила заключительная часть демо Second Reality, с полетом космического корабля по городу, и я на значительное время увлекся демомейкингом. Наше демо Nosferatu заняло первое место на Enlight 95 demo party в Санкт-Петербурге. Но так получилось, что на момент написания нашей последней демки демосцена начала «усыхать». Не было новых идей, одна демка повторяла другую. Игры начали приближаться по сложности и качеству графики к демкам (Quake 1). Самое главное, что создание компьютерных игр стало серьезной индустрией и в нее пришли профессиональные художники. Programmers art ушел в прошлое.

В тот момент, когда я переключился на программирование игр, уже были Doom, Quake, Duke Nukem. Была идея сделать свою ни много ни мало трехмерную RPG. Уже в тот момент было понятно, что эпо-

ха программистов-одиночек, делающих игры в собственном гараже, ушла. Объем работ и объем знаний по созданию игры превышал возможности одного человека. В то время я познакомился через Fidonet с Сергеем Забарянским, и мы договорились писать игру вместе. Я занимался графикой, Сергей – «колижином» и AI. Разработав за два года в свободное от учебы время трехмерный движок достаточно высокого технического уровня, мы поняли, что без художников никакую игру создать не получится. Мы сделали техническое демо движка и пришли в компанию GSC GameWorld, где два года спустя был создан шутер Venom. Да, в то время я все еще программировал на паскале, так что рендер Venom написан на Delphi (!). Но все, что выполнялось в кадре, было переписано на ассемблере – практически begin/end, а внутри ассемблерный код. Завершив работу над Venom, мы с Сергеем основали собственную компанию Deep Shadows. Первой игрой компании стала 3D Action/PRG «Xenus: Точка кипения». В этой игре я переписал рендер C++, выучил «паттерны» проектирования, после чего мог обосно-

Миша, Вика, Коля (вверху), Толик и только что выпустившийся из универа Дима Демьяновский (внизу) – часть молодой и очень амбициозной команды «Корсаров 1» («Акелла», год 1997-й). Кто-то с тех пор ушел из игровой индустрии, кто-то остался и разрабатывает свои проекты. «Жизнь идет, а мы вспоминаем это время с доброй ностальгией».

«СТУДЕНТОМ ПОЗДНО НАЧИНАТЬ ПРОГРАММИРОВАТЬ. ШКОЛЬНИКОМ ЛУЧШЕ, В 5–6-М КЛАССЕ».

ванно считать себя профессиональным программистом.

Сергей: Первый компьютер, который я увидел, был Robotron с монохромным монитором на работе у отца, я тогда учился в пятом классе обычной школы в городе Кременчуге. Ввиду жесткой пропускной системы на заводе во время СССР в вычислительный отдел мне приходилось пробираться несанкционированно, не через проходную, а через забор. Настоящим шоком для меня стало знакомство спустя год с первым персональным компьютером компании IBM PC XT, четыре цвета и такие игры, как Digger, Snake, Sopwitch, меня заворожили, и я начал быстро осваивать DOS. Рос я вместе с компьютерами, но дома у меня компьютера не было вплоть до 11-го класса. Работал все время там, где трудился отец. Уже после кончины СССР все лето напролет с утра и до позднего вечера я сидел и работал, писал программы на Fox, Microsoft Access для цивильных нужд и на Assembler и C для более продвинутых задач. В 11-м классе занял первое место на республиканской олимпиаде, благодаря чему без экзаменов поступил в Киевский университет имени Шевченко на факультет кибернетики. Вуз мне дал сильную математическую подготовку, программированию там особо не учили, но в общем это мне было и не нужно. Чтение большого количества книг и статей с лихвой восполняло все пробелы. В середине первого курса я написал свой первый рендер, позволяющий отображать уровни как в игре Wolfenstein. Я опубликовал эту программу в конференции демомейкеров в сети FIDO. Через эту же сеть и познакомился с Романом, который тоже активно работал в этом направлении. Начиная со второго курса я уже работал и писал статьи для журнала «Компьютеры+Программы», на третьем работал в компании, занимающейся портированием игр с Windows на MacOS, затем в компании, занимающейся автоматическим распознаванием купюр.

Дима: Сейчас уже довольно сложно вспомнить все вехи большого пути, но, конечно, самые яркие моменты еще не стерлись из памяти. Впервые мне удалось познакомиться с этой волшебной техникой в 10-м классе. Я уже был знаком с компьютерами, так сказать, заочно, по научно-фантастической литературе. Помню, как в нашей школе (классическая московская пятиэтажка) появился таинственный класс с железной дверью, и все гадали, что же там будет. Когда мы первый раз вошли в класс и расселись в полумраке каждый за своим компьютером, преподаватель попросил нажать на клавишу. На экранах появилось несколько фигур из линий (квадрат, кружок и треугольник), которые переливались разными цветами. Сейчас это тяжело понять, а я до сих пор помню, как на одном дыхании весь класс прошептал восхищенное: «Вау!» Это был первый компьютер, на котором я начал писать свои программы и играть в игры. Скорее всего, именно тогда у меня и возникло еще пока неосознанное желание делать игры.
Первой моей программой, набранной вручную на программаторе (такая линейка из переключателей) в бинарном коде, был редактор кодов. Ее опубликовали в журнале «Радио». После этого работа пошла веселее, потому что набирать код теперь можно было на компьютере в этой самой программе. Далее я познакомился с Assembler – языком программирования низкого уровня. Вот на нем, собственно, я и стал писать свой первый серьезный код. Последовало несколько лет учебы, в течение которых я переиграл в массу игр и написал много кода, как прикладного для учебы, так и для себя. Я создавал различные демки с летающими объектами, прототипы простых игрушек вроде арканоида и Pacman, эмуляторы, менеджеры файлов и много другого интересного софта. Ближе к концу института я понял, что хочу сделать свою игру, и, более того, я понял, что хочу сделать это профессией и зарабатывать на этом. Решение формировалось постепенно, на фоне всех изменений, которые шли в стране в период с 1990-го по 1996-й. Если честно, я не собирался быть просто программистом, в прототипе игры, которую я собирал в конце учебы в институте, я выполнял всю работу сам: придумывал дизайн, моделировал в 3D Studio, рисовал… Так что, возможно, я смог бы стать и непло-

хим моделлером, кто знает! Но в то время в большей степени был востребован мой опыт как программера, и поэтому устроился я на работу именно в таком качестве. Первой моей работой стали «Корсары», я был руководителем проекта, главным дизайнером и ведущим программистом. Это было что-то вроде мечты о собственном проекте, в котором ты всем руководишь и все контролируешь... а также сталкиваешься с суровой реальностью. Потом были «Пираты Карибского моря» и начало работы над «Капитаном Бладом». По большей части создание проектов – это работа энтузиастов на износ! Но, конечно, есть и свои позитивные моменты. Прямо сейчас мы сдаем проект Disciples 3, в который вся наша команда вложила частичку своей души.

? Какие обязанности у ведущего программиста игровой студии?

Александр: Вести за собой! Главное – понимать, куда идти и зачем. Создание игр – творческий процесс и практически бесконечный. Поэтому еще одна обязанность – следить за временем и вовремя сообщать его остальным (улыбается).

Олесь:
1. Много думать, курить и пить пиво;
2. играть в игрушки;
3. часто спорить с художниками и геймдизайнерами;
4. придумывать для семьи предлоги, почему нужно еще и в субботу «работать»;
5. и вот когда, несмотря на все это, находишь свободную минутку – чуть-чуть программировать.

Роман: К сожалению, в большой компании ведущий программист мало программирует! Тем, кто начинал техническим специалистом высокого класса и перешел на должность ведущего, потому что имеет больше опыта, это не всегда нравится. Ведущий должен распределять работу между подчиненными, контролировать ее выполнение, принимать работу, перепроверять, отправлять на доработку, если нужно. Это требует навыков общения с людьми и умения четко ставить задачи. Он должен принимать решения о выборе технологий, которые планируется применять, учитывая объем работ. Для этого нужно постоянно изучать новые наработки и проводить эксперименты в свободное от работы время (читай: постоянно тратить личное время на повышение собственной квалификации). Зная, какую игру нужно получить, он должен разрабатывать pipeline, то есть придумывать, как будет идти процесс разработки контента игры и что для этого должен сделать отдел программистов. Например: как будем делать небо в игре? Как будем делать персонажей? Собственно, выработка pipeline – это выбор технологий и описание порядка их применения. Немаловажно: он должен быть «хранителем кода» – знать, как что устроено в движке. Приходится отвечать на огромное количество вопросов, а это мешает программировать.

Disciples 3. Детища Дмитрия.

Творческий коллектив Deep Shadows празднует выход игры «Xenus 2: Белое золото».

Также он должен координировать действия отдела программистов с другими отделами. Должен участвовать в совещаниях. И, кроме всего перечисленного, ведущий программист вынужден выполнять самые сложные технические задания, потому что, кроме него, это просто никто не может сделать.

Дима: Если говорить чисто о ведущем программисте, то мне ни разу не удавалось поработать «правильно». «Лиду» как человеку, контролирующему нескольких других, по идее не нужно делать работу обычного программиста. К сожалению, в наших условиях это практически невозможно и приходится «браться за лопату». Ведущий программист планирует работу всего отдела, у него есть ответы на все вопросы по архитектуре и частным случаям (конкретной игры), он тесно связан со всеми другими отделами: дизайна, арта и т.д., зачастую (как в моем случае) этот человек является ведущим других отделов (это скорее даже не наша российская особенность, а специфика небольших команд из 15–20 человек). Ведущий программист, образно говоря, сочетает в себе сразу и архитектора проекта, и начальника стройки, и менеджера по связям. Если подойти к вопросу более формально, то основные обязанности: разработка архитектуры кода, планирование и распределение заданий, контроль и составление отчетности (как для себя, так и для других руководителей).

? Расскажите о своем рабочем дне – самом стандартном и обычном. Какие решаете задачи, как планируете свое время?

Александр: Пришел на работу, выпил чашечку кофе, чтобы проснуться, – тут уже и обед, пообщался с товарищами по цеху, глядишь, уже и вечер – домой пора! На самом деле дни достаточно разнообразные. Одна из прелестей нашей работы в том, что очень редко приходится делать одну и ту же задачу. А минусы вылазят обычно к выходу проекта, когда то, что «наделал», нужно заставить стабильно работать. Это, наверное, самое рутинное и бессонное время. Но кто сумел через это пройти, на него точно можно положиться в будущем.
Олесь: Часам к 10 (у нас дисциплина) приходишь, читаешь новости, почту,

Роман Лут (слева) и Сергей Забарянский во время работы над Venom.

О новой игре 4A-Games по одноименному роману Дмитрия Глуховского «Метро 2033» пока известно не слишком многое. Мы уповаем на опыт разработчиков, принявших непосредственное участие в создании первого «Сталкера».

НАШИ СОБЕСЕДНИКИ:

СЕРГЕЙ ЗАБАРЯНСКИЙ
Ведущий программист Deep Shadows (вместе с Романом Лутом). С 1998 года вместе с Романом начал работать в компании GSC Game World над игрой Venom, в 2001-м проект был выпущен, ребята основали компанию Deep Shadows и взялись за разработку Xenus, которая вышла в 2005 году. В прошлом году выпустили Xenus 2, а совсем скоро выйдет их новая игра «Предтечи».

РОМАН ЛУТ
Ведущий программист Deep Shadows вместе с Сергеем на проектах Xenus 1, 2, «Предтечи». Часть своего времени также отдает хобби-проектам: ReadManiac, 3D Ripper, hxGrid. Все проекты Романа выложены на его личной страничке: www.deep-shadows.com/hax.

АЛЕКСАНДР МАКСИМЧУК
Ведущий программист 4A-Games, один из создателей 4A-Engine вместе с Олесем. До этого ребята вместе проработали над X-Ray Engine, «мотором» для небезызвестной игры «Сталкер» (GSC).

ОЛЕСЬ ШИШКОВЦОВ
Ведущий программист 4A-Games вместе с Александром. Свой первый движок начал писать еще на втором курсе университета. Впоследствии принял самое активное участие в разработке X-Ray и 4A-Engine.

ДМИТРИЙ ДЕМЬЯНОВСКИЙ
Ветеран игровой индустрии, главный программист .dat и руководитель проекта «Disciples 3: Ренессанс». Создатель движка Dream Engine, в прошлом один из ключевых людей в команде «Корсаров».

Когда деревья были большие, а трава зеленее… Искра 1030.11.

«В ПРОШЛОМ ВЕКЕ НАПИСАТЬ ДВИЖОК ПРИРАВНИВАЛОСЬ К МАЛЕНЬКОМУ ПОДВИГУ».

пьешь кофе. Самая работа начинается, как ни странно, в курилке. Там обсуждаются текущие планы. Часам к 11 обычно удается попрограммировать. Вообще, стандартных дней не бывает. В ходе разработки появляются новые проблемы и задачи, не говоря уже о milestone, презентациях и журналистах, которые вообще не дают нормально работать (улыбается).

Сергей: Первым прихожу на работу в 8:30 и открываю офис, просматриваю почту и все задачи и баги, что висят в TTP, раз в неделю просматриваю все отчеты. Затем прохожусь по офису и здороваюсь с каждым, спрашиваю в неформальной обстановке, как идут дела и какие накопились проблемы у кого. Если кого-то нет на рабочем месте и он не предупредил, что не придет, узнаю, что с ним стряслось. В начале недели у нас совещание глав отделов, где все подробно рассказывают, что было сделано за неделю и какие наиболее важные проблемы есть в данный момент.

Загрузочное меню «Поиск 1». Цветной дисплей имели только счастливчики, я к их числу не относился. У меня сначала он появился в минимальной конфигурации: процессор 5МГц, 96 Кб памяти, загрузка с кассетного магнитофона. Позже появился дисковод и блок памяти 512 Кб (Роман Лут).

Venom получилась уникальной игрой для своего времени, вышла вовремя и была сделана командой из семи человек. Повторить такое в текущих реалиях невозможно – другие стандарты качества, другие технологии, другой объем работ.

Дальнейшая работа простая и в чем-то монотонная: закрывать те задачи, что висят на мне, и открывать и отправлять новые задачи на других.

Роман: Обычно день начинается с просмотра списка багов, проверки выполненных заданий, раздачи заданий, обсуждений, как реализовать требуемые фичи, консультаций, решения срочных проблем. Обычно это занимает всю первую половину дня до обеда, хотя когда как. После обеда можно перейти к программированию. Самое продуктивное время – около 16:00, когда все вопросы решены и весь персонал занимается своей работой. В это время можно сосредоточиться и решить наиболее сложные задачи. Если не получится, тогда придется остаться после работы, когда все ушли и не отвлекают.

Дима: У меня как руководителя рабочий день состоит из множества решений, принимаемых по поступающим проблемам. Еще на первом своем проекте я заметил, что день может пролететь молниеносно. В первой половине рабочего дня к тебе образуется очередь из сотрудников, каждый со своей проблемой (или целым ворохом проблем). Просто переговорить со всеми (представьте команду из 20 человек) и отдать нужные распоряжения – и полдня как не бывало. Вторая половина может пролететь так же, как и первая. Если остается время, начинаешь выполнять срочную работу (например, поиск и исправление серьезных багов или создание документа по какому-либо аспекту дизайна и т.п.). Часто после работы остается ощущение белки в колесе, и вспоминаешь, что забыл даже поесть. Довольно много времени уходит на объяснения сотрудникам своих идей, часто это проходит в компании, шумно и не всегда продуктивно, зато я понимаю, что не пропустил ни одной идеи или мнения, которые могут оказаться важными. Все-таки игры – это командная работа.

? Для художника стимулом и вдохновением очень часто является красивый арт, сделанный другими, или просто что-то удивительное, замеченное в повседневности, а что вдохновляет программиста?

Александр: Красивый, лаконичный код! Точнее, результат, к которому приводит исполнение этого кода.

Олесь: Крепкий кофе. Другие проекты не то чтобы вдохновляли, просто вызывают спортивный интерес. Из разряда: «Да я, да мы!!!» В общем, хочется сделать еще лучше, чтобы они там тоже все сгорели от зависти.

Сергей: 90 процентов работы – монотонная рутина, которую нужно просто делать. 10 процентов – research, который доставляет какое-то удовольствие. Но особенно приятно, когда все сделано и продукт оказался хорошим и качественным. Когда ты понимаешь, что все усилия на протяжении трех лет работы были потрачены не зря и принесут кому-то радость. Что же касается вдохновения, то я поклонник в данном вопросе принципа «вдохновение приходит, когда садишься за рабочий стол».

Роман: По моему мнению, основной движущей силой программиста является внутренняя радость от того, что лично ему удалось решить какую-то сложную проблему. Внешние стимулы вряд ли как-то способствуют появлению желания программировать.

Дима: То же, что и для всех. Ведь все мы вдохновляемся чем-то необычным, и это не обязательно должен быть красочный промоарт. Это может быть и хорошая музыка, и отлично сделанная текстура или модель, качественная анимация, быстрый код… да просто хорошая идея. Конечно, гораздо проще оценивать картинку. Ты наверняка видел красивые модели в играх, но вряд ли сможешь назвать имя художника по текстурам, моделлера или аниматора, которые работали над этой моделью. В лучшем случае известны ключевые фигуры вроде ведущего дизайнера или продюсера, а зачастую неизвестно даже название команды разработчика, только издатель. Так что с точки зрения известности все в команде более-менее в одинаковом положении, и поэтому, если за проект не стыдно, в коллективе возникает гордость за команду в целом, за проект. А это уже само по себе стимул.

? С чего стоит начать сейчас людям (школьникам и студентам), которые мечтают устроиться в игровую студию на должность программиста? Куда поступить, что освоить, каких ошибок не допустить?

Александр: Очень многое зависит от желания и упорства. К сожалению, по такой спе-

циальности, как «программист игр», а тем более таких узких направлений, востребованных в игровых компаниях, как программист рендера, программист ИИ, физики, инструментария и геймплея, не готовят у нас в вузах. Многие люди, которые приходили к нам работать, практически не имели опыта работы в игровой индустрии. Но в любом случае отличное знание C++ необходимо.

Олесь: Студентом поздно начинать программировать. Школьником в 5–6-м классе лучше. Начинать все равно с чего, лишь бы это нравилось.

Сергей: Учить математику и физику в лучшем доступном учебном заведении. Учиться программированию и алгоритмам самому, не надеясь, что кто-то вас научит. Программировать по восемь часов в день. Читать как можно больше книг и статей. И лет через шесть у вас будет неплохой уровень.

Роман: Самое главное: мое становление как программиста, описанное выше, – просто интересный рассказ, экскурс в историю. Своего рода «Путь Карлито». Сегодня гангстерами становятся совсем по-другому. Ситуация изменилась. Основа обучения – доступность информации. Раньше книга «Ассемблер 8086» зачитывалась до дыр, а книга по компьютерной графике хранилась как семейная реликвия. Толковой компьютерной литературы попросту не существовало. Интернета не было! Алгоритмы приходилось выдумывать самостоятельно, изучать внутреннее устройство чужих программ.

Сейчас информация доступна в объемах, превышающих человеческие возможности. В моей личной коллекции уже 60 Гб документов по программированию графики, которые я успеваю только просматривать. Исходные коды движков вышедших игр общедоступны.

Поскольку сроки разработки игр очень ограниченны, компания всегда ищет специалиста, который уже имеет опыт и сразу приступит к выполнению работы. Поэтому студенту устроиться на должность программиста в игровой компании достаточно сложно. Чтобы иметь больше шансов, то, естественно, необходимо знать C++, объектно-ориентированное программирование и алгоритмы, а еще желательно приходить с какой-нибудь демкой. Начинающие программисты, демонстрирующие небольшие игры, самостоятельно созданные в свободное время, принимаются на работу гораздо проще. Демоверсия демонстрирует желание работать, целеустремленность и наличие хоть какого-то опыта.

Дима: Сложный вопрос. В то время, когда я учился, не было каких-то специальных курсов по программированию игр. Да и просто по программированию было мало. Большинство сотрудников, с которыми я работал, да и я сам – люди, которые обучались сами, в основном на практике. Думаю, что для успешной работы игровой индустрии в качестве программиста стоит выбрать для себя вуз, в котором будет дана хорошая база по математике и физике – это наиболее часто востребованные дисциплины.

Если кафедра имеет уклон в программирование, это вообще идеально. Но не является строго обязательным, самое главное – твой личный опыт, который ничто не заменит. Я знаю нескольких ребят без высшего образования, которые стали отличными игровыми программистами, просто им интересна их работа. К тому же сейчас интернет позволяет ликвидировать многие пробелы в образовании. Если тебе интересна работа в качестве программиста игр, достань себе любой компьютер, это не должен быть монстр с суперсовременным оборудованием, и начни писать игры! Уже после первой попытки создать что-то свое ты получишь гигантский багаж знаний.

Сейчас в отличие от 90-х в продаже есть книги по созданию игр (есть и на русском, но язык тебе все равно пригодится, поверь), опять же интернет. Купи себе любую и начни с примеров, не стесняйся повторять фрагменты кода – это твой процесс обучения, постепенно ты начнешь чувствовать код и реализовывать уже свои идеи.

Наверное, единственное, от чего я хочу предостеречь, так это от синдрома лучшего в мире движка, игры, чего бы то ни было. Таких попросту не бывает, как не бывает универсальных решений для всех случаев в жизни. И можно потратить много времени, создавая универсальную программу с лучшим в мире графическим движком, работающим на всех платформах, под управлением самообучающегося искусственного интеллекта, и понять в конце пути, что тебе всего-навсего нужно было вывести «Hello, World!» в командной строке, и это именно то, что просил сделать заказчик!

Что касается приема на работу, то, например, у себя в студии мы никогда не смотрим на дипломы, только на опыт. Если ты считаешь себя программистом, то тебе уже есть что показать, и неважно, делал ли ты это дома для себя или в составе команды на проекте AAA-класса. На нашем сайте www.dat-media.com да и на профильных вроде DTF.Ru постоянно висят объяв-

Дмитрий Демьяновский помимо ведущего программиста студии .dat является руководителем проекта и главным гейм-дизайнером «Disciples 3: Ренессанс». Может ли человек совмещать сразу несколько топовых должностей и не умереть на работе, расскажет тебе Дима.

Дима: Ответ такой: да, может. Но! Я никому не рекомендую. Расплатой за это может стать потеря личной жизни, ты просто будешь жить проектом, но потом обнаружишь, что, кроме него, у вас мало что осталось, а это почти диагноз. Конечно, если проект небольшой или если ты делаешь авторский проект для себя за свои деньги, то проблем может и не возникнуть. Но если мы говорим о серьезном профессиональном подходе, лучше избегать таких подвигов. Сейчас я как раз стараюсь сбросить с себя часть работы, оставив себе что-то одно основное.

«СЕЙЧАС ИНФОРМАЦИЯ ДОСТУПНА В ОБЪЕМАХ, ПРЕВЫШАЮЩИХ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ. В МОЕЙ ЛИЧНОЙ КОЛЛЕКЦИИ УЖЕ 60 ГБ ДОКУМЕНТОВ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ ГРАФИКИ, КОТОРЫЕ Я УСПЕВАЮ ТОЛЬКО ПРОСМАТРИВАТЬ».

Несколько print-srceen`ов, сделанных на движке «Предтечей» во время рабочего дня.

ления о приеме на работу – мы постоянно в поиске хороших (сложившихся) или просто перспективных специалистов. Есть прецеденты, когда мы берем и дообучаем сотрудников, если в них видим потенциал и огромное желание работать именно с нами, хотя сразу скажу, сейчас ситуация у нас не из легких, да и не только у нас.

? Интересный момент… Скажите, помогло ли вам высшее образование в ваших начинаниях?

Александр: Основная задача высшего образования – заложить основу, дать азы, научиться самостоятельно искать нужный материал. Поэтому ответ: да.

Олесь: Скорее мешало. Особенно в период сессий. На защите диплома я чувствовал себя единственным, кто понимает, что я пытаюсь донести до слушателей.

Сергей: Очень. Без него я не смог бы программировать физику, да и вообще о многих вещах никогда бы не узнал. Фундаментальное образование дает дорогу в жизнь, другое дело, что его одного, без желания работать, недостаточно.

Роман: Кроме обязательного знания высшей математики получение высшего образования помогает привить определенный подход к решению задач, «способ мышления». Я считаю это главной задачей высшей школы. Сами изучаемые предметы не имеют значения. Кстати, я по образованию инженер-электрик.

Дима: Да!

? Какими чертами характера должен в первую очередь обладать программист?

Александр: По-моему, должны гармонично переплетаться обычные человеческие качества и профессионализм. Очень часто отсутствие одной из компонент приводит к негативному результату. Можно быть отличным программистом, но, например, достаточно авторитарным – остальным людям будет некомфортно работать с тобой. Или же быть просто хорошим человеком, но никаким специалистом – результат тот же. Одному человеку не под силу поднять и вытянуть весь проект. И умение жить и работать в коллективе очень немаловажно.

Олесь: 100%-ной сосредоточенностью на программировании. Тут, конечно, есть момент, на все остальное внимания уже не хватает, поэтому регулярно забываешь что-то важное (ну, типа день рождения жены).

Сергей: Способностью компоновать из более простых алгоритмов и структур данных более сложные самостоятельно. Самостоятельно, в случае если что-то не знаешь, ис-

ВОПРОС НА МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ: ЧТО ЗНАЧИТ НАПИСАТЬ ДВИЖОК?

Отдельный вопрос, совершенно банальный в своей формулировке, но очень распространенный мы не могли не задать. Что значит написать движок? Многие не понимают, что кроется за этим, можете рассказать нашим читателям?

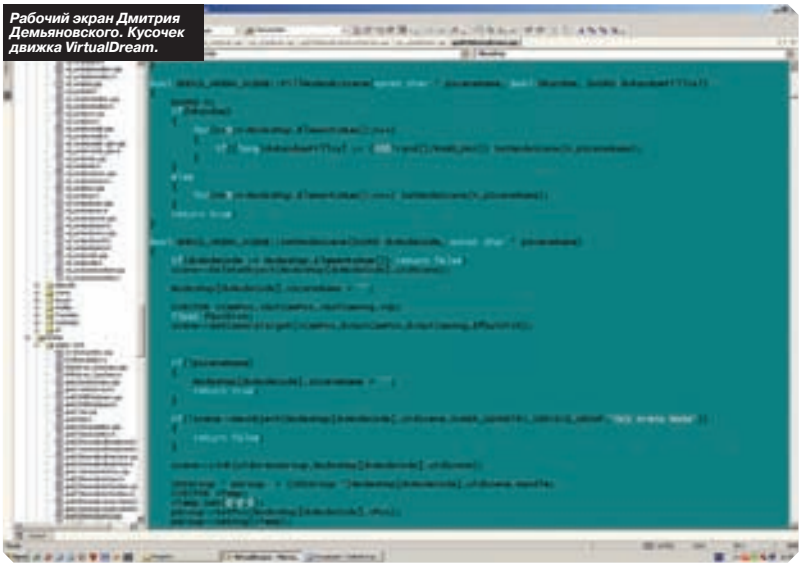
Александр: Берем энциклопедию и читаем: «Игровой движок – это центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Современные игровые движки – одни из самых сложных в написании приложений, часто состоящие из дюжины прекрасно настроенных систем, взаимодействующих для обеспечения точного управления пользовательским опытом». Что хочу сказать: написать движок уровня Unreal 3 или Source с нуля, особенно без опыта работы в этой сфере, наверное, практически невозможно. Я бы посоветовал начинающим обратить внимание на игровые движки с открытым кодом для обучения, а потом уж делать выводы, стоит ли самому изобретать то, что оттачивается в течение последних лет десяти, наверное.

Олесь: Начнем с того, что само слово «написать» не есть правильное, нужно его, движок, придумать, это процесс длительный, и тут главное – вовремя понять, что лучшее – это враг хорошего. Грубо говоря, движок – это сотни тысяч механизмов, объединенных определенным образом в целое. Пути объединения продумать сложнее, чем сами механизмы. Стоит заметить, что бóльшую часть движка читатели вообще в игре не видят, а многие и не догадываются о ее существовании. Это механизмы создания данных для движка. Многие считают, что движок – это картинка, на самом деле построение картинки – это около 10 процентов работы движка, звук – еще процента 3, физика – еще процентов 7.

Сергей: Главное, что нужно понимать, что движок – это не только рендер, это и удобные редакторы, плагины, физика, AI, игровая логика, звук, сетевая архитектура движка и т.п. То есть огромные объемы кода, невидимые на скриншотах.

Роман: В определенный момент стало понятно, что писать каждую игру с нуля – крайне невыгодно по трудозатратам. Игру разделили на игровой код (задающий уникальную механику этой конкретной игры), движок (общая часть) и ассеты (арт, игровые уровни и другие данные). В общем смысле игровой движок – это инструментарий для создания компьютерных игр. Игровой движок включает в себя инструментарий для создания ассетов (редакторы) и набор библиотек, обрабатывающих эти ассеты для реализации игровой механики. Он не содержит конкретной игровой логики. В последнее время популярно понятие data driven design, то есть такая организация движка, при которой логика работы игры полностью задается ассетами. При этом для создания игры в принципе не нужно программировать игровой код. В реальности такое возможно только в простейших проектах.

Дима: В прошлом веке это был маленький подвиг. Сегодня это просто работа, но от этого она не стала менее важной. Многие концепции, до которых долго приходилось доходить методом проб и ошибок, сегодня являются стандартом или лежат на поверхности. И ты даже не задумываешься, почему делаешь так, а не иначе. Движок, в сущности, может быть простым, как калейдоскоп, или невероятно сложным, как живой человек. И то и другое может сотворить красивую концепцию. Выбирайте свою дорогу и идите по ней. Если твой движок занимает всего пару десятков страниц текста и делает только что-то одно, это не значит, что он плохой, главное, выполняет ли он свое предназначение. В свою очередь, написание универсального движка может отнять у тебя множество сил и времени. Вообще, я рекомендую всем программистам попробовать написать свой движок (это невероятно расширит твой кругозор), но не всегда это актуально для реальной работы.



Рабочий экран Дмитрия Демьяновского. Кусочек движка VirtualDream.

кать и читать литературу. Программировать предельно быстро, но при этом предельно аккуратно. Быть внутренне сосредоточенным и рассудительным. Делать все быстро, но при этом никуда не торопиться.

Роман: Математическим складом ума, целеустремленностью, увлеченностью, усидчивостью.

Дима: Характер может быть любой, но человек должен быть склонен к анализу, потому что программист прокручивает в голове процесс, изменяющийся во времени. К тому же архитектура процесса меняется в процессе обдумывания задачи. Так что это предполагает некоторую погруженность внутрь себя или умение вызывать в себе это состояние. Мне приходилось встречаться с программистами, чей характер был (на мой взгляд) довольно истеричным, но это не мешало им программировать (хотя и мешало общаться в команде).

? Вот такой момент. Допустим, вы не знаете решения какой-то задачи, в таком случае что делаете? Обращаетесь к литературе, ищете ответ в математических книгах. Вообще, как справляетесь с трудностями на творческом пути?

Движок X-Ray позволил художникам и дизайнерам создать потрясающий по атмосферности мир «Сталкера».

«100%-НАЯ СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ НА ПРОГРАММИРОВАНИИ! ТУТ, КОНЕЧНО, ЕСТЬ МОМЕНТ… НА ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЯ УЖЕ НЕ ХВАТАЕТ, ПОЭТОМУ РЕГУЛЯРНО ЗАБЫВАЕШЬ ЧТО-ТО ВАЖНОЕ (НУ, ТИПА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЖЕНЫ)».

Александр: Попробую все-таки что-то сделать. Если не получилось опять, спрошу товарища. Если и это не помогло, то придется копаться в интернете…

Олесь: В основном иду курить и думать. Хожу кругами по курилке и никого не вижу, что стало предметом шуток среди коллег. И вот на сотом круге, как правило, решение само приходит. Читаю много и постоянно, но редко специально ищу что-то, что может помочь решить ту или иную задачу.

Сергей: Николас Вирт сказал: «Программы = алгоритмы + структуры данных». Это нетленный принцип. Соответственно любая задача сводится к подбору правильных структур данных и алгоритмов на них. Структур данных не так уж и много, впрочем, как и базовых алгоритмов. Твоя задача, как правило, – просто правильно сделать выбор и скомпоновать из более простых более сложные. Если ты ленив

УДВОЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

В рамках беседы нам крайне интересно было узнать у Олеся и Александра, Сергея и Романа, как им удается работать вдвоем на, казалось бы, одинаковых должностях и какие сложности возникают при таком взаимодействии.

Александр и Олесь: Мы не вдвоем работаем. Нас много! А результат нашей деятельности все равно один – выпущенная игра, в которую интересно играть. Мы с Олесем за долгое время совместной работы уже как-то притерлись в разделении сфер работы, и никаких проблем не возникает. У каждого своя сфера ответственности.

Роман и Сергей: Чем теснее взаимодействие программистов, тем медленнее продвигается работа. Поэтому основа эффективной работы – разделение большой задачи на независимые компоненты. Эти компоненты должны работать друг с другом через интерфейсы. В таком случае взаимодействие программистов сокращается до редких случаев, когда нужно поменять интерфейс.
В нашем случае на начальных этапах движок был разделен на модули (DLL), часть которых писал Сергей, часть – я. Нам даже не требовались исходные коды друг друга – только интерфейсы.
В случае если не удается разделить проблему на независимые компоненты, нескольким программистам приходится работать над одними и теми же исходными кодами. Эта проблема не нова, и «все уже придумано для нас». В этом случае применяется специальный инструментарий для коллективной работы – репозиторий кода (CVS, SVN, Perforce, SourceSafe и т.д.). Он включает в себя не только хранилище кода на сервере, но и инструменты для отслеживания и слияния изменений.
Неправильно считать, что, стоит нанять на работу пять программистов, и разработка пойдет в пять раз быстрее. На практике коэффициент «гуляет» примерно от 2 до 4. В идеальном случае над одной проблемой должен работать один человек. Это дает максимальную эффективность. К сожалению, во многих случаях на практике это выливается в неприемлемые сроки. Именно поэтому применяется работа команды программистов, несмотря на снижение общей эффективности работы.

и хочется сэкономить время, наверное, стоит для начала просто просмотреть соответствующую литературу и интернет на предмет существования готовых решений.

Роман: К сожалению, да, если задание сложное, то спросить решение чаще всего не у кого. Ведущий есть ведущий. В настоящее время единственным и достаточным источником информации для меня является интернет. Как я уже сказал ранее, задача высшей школы – выработать правильный подход к решению задач. А состоит он в следующем. Посмотри любой научный отчет. Он начинается с обзора исследований, проведенных в этой области ранее. Сейчас в интернете можно найти все отчеты об исследовании определенной проблемы, начиная с 60-х годов до наших дней. Стоит вбить в Google ключевую фразу, найти несколько документов – в них есть ссылки на другие документы и т.д. В них описаны не только способы решения задачи, но и проблемы, которые невозможно предусмотреть заранее. Такая информация позволяет значительно сэкономить время.

Дима: Сейчас большинство ответов мне подсказывает опыт и логика, но раньше я часто искал ответы и в книгах, и в любых других источниках информации (например, просто в болтовне с другом). В наше время решать проблемы значительно проще, просто наберите в поиске в интернете интересующее вас слово! Если решение не найдено, разбейте концепцию на несколько маленьких подзадач и разбирайтесь с каждой в отдельности – это один из ключевых подходов программирования, да и не только его. Начинайте экспериментировать, не стесняйтесь набросать немного кода, чтобы проверить идеи. Если не паниковать и успокоиться, решение само придет в процессе работы.

? А какого человека ты бы, не раздумывая, взял к себе в студию на должность программиста после собеседования? Чем он должен тебя поразить, чтобы ты понял, что из него выйдет отличный программист и он принесет много пользы твоей студии?

Александр: Наверное, кто хорошо играет в Team Fortress 2 (шучу, шучу).

Олесь: Не задумываясь – не взял бы никого. Мы всегда тщательно беседуем с программистами перед приемом на работу. Огромным плюсом является нестандартный подход к решению задач. Мелочи типа идеального знания C++ и культуры программирования вообще не обсуждаются, это must have.

Роман: Если на собеседовании я пойму, что из человека выйдет отличный программист (через некоторое время), то я его на работу не возьму! После отрицательного опыта работы со студентами мы пришли к выводу, что это экономически нецелесообразно. Компании выгоднее нанять готового специалиста на хорошую зарплату, чем экономить средства и заниматься обучением студента. Срок разработки игры жестко ограничен, и любые задержки приводят к срыву планов. За рубежом, если компании нужно, скажем, сделать движок систем частиц, она нанимает опытного специалиста в этой области (возможно, из другого города или даже иной страны). Он приезжает и делает работу качественно и в срок, так как имеет опыт и не тратит время на изучение задачи и непредвиденные проблемы. Мы стараемся работать с готовыми специалистами, так как задержки на обучение в итоге приводят не к экономии, а к бóльшим затратам (по многим причинам). Собственно, поражать ничем не нужно. Лучшая рекомендация – опыт работы в конкретной области.

Сергей: Иметь опыт работы в индустрии от трех лет. Принести готовые нетривиальные, работающие, стабильные демки или игры, в которых именно им решались конкретные и понятные выделенные задачи. Показать свой аккуратный код. Быть спокойным и не дерганым. Из разговора должно быть понятно, что статьи и книги последних лет не прошли мимо кандидата.

Дима: Это просто. Поразить меня вряд ли удастся, слишком много видел всякого. Но, если кто-то принесет свою домашнюю (имеется в виду выполненная по большей части самостоятельно) разработку вроде небольшой игры или рабочего прототипа игры, то это практически зачет. Это означает, что человек не на словах, а на деле имеет огромное желание делать игры и будет их делать с нами или без нас. Но с нами ему (или ей) будет интереснее. ■

ДВИЖОК ДВИЖКУ РОЗНЬ

Из-за недостатка информации в СМИ возникло ошибочное мнение, будто «Метро 2033» от киевской студии 4A-Games создается на основе движка X-Ray, созданного в недрах GSC GameWorld. Олесь Шишковцов и Александр Максимчук действительно разрабатывали X-Ray много лет назад во время создания первого «Сталкера», но после открытия 4A-Games взялись за написание нового движка, получившего название 4A-Engine. Их движок – полноценная среда разработчика игр для консолей (Xbox 360/PS3) и PC с поддержкой DX9, DX10. За счет того, что движок работает только с динамикой, включая освещение и геометрию, все может меняться на лету.

Автор:
Игорь Сонин

МОДА НА STEAM

Тихо и незаметно, без шума и помпы Valve в прошлом году начала публиковать на своей онлайновой платформе Steam не только полные игры, но и любительские моды. Раньше нужно было где-то выискивать интересные модификации, качать их, устанавливать и обновлять, а теперь пользователь не знает ни забот ни хлопот: достаточно нажать на кнопку Install Game, и мод автоматически устанавливается при помощи волшебных технологий цифровой доставки. Более того, ты можешь раз и навсегда забыть про обновления: Steam автоматически скачивает и устанавливает свежие версии. Надо сказать, что Valve – контора серьезная, с кем попало не водится, и публикация на Steam становится для мода своеобразным знаком качества. Всего на момент подготовки этого материала на Steam было опубликовано семь модификаций: пять в прошлом октябре и еще две в феврале. Все они многопользовательские, работают на движке Source и требуют, чтобы к твоему аккаунту в Steam была подключена хотя бы одна нормальная, коммерческая игра на этом «моторе». Годится любая из следующего списка: Counter-Strike: Source, Day of Defeat: Source, Half-Life 2 и ее эпизоды, Team Fortress 2, Left 4 Dead, Portal. Если ты когда-либо купил хоть одну из этих игр в обычном магазине, просто подключи ее к Steam (нужно ввести ключ в специальную форму), и дальше система сама научится подключать к ней модификации. Итак, на какие же моды нам предлагает обратить внимание уважаемая компания Valve?

VALVE – КОНТОРА СЕРЬЕЗНАЯ, С КЕМ ПОПАЛО НЕ ВОДИТСЯ, И ПУБЛИКАЦИЯ НА STEAM СТАНОВИТСЯ ДЛЯ МОДА СВОЕОБРАЗНЫМ ЗНАКОМ КАЧЕСТВА.

Выжившие стараются держаться вместе и помогать друг другу. Их много, но ведь это самое начало матча…

Zombie Panic: Source

САЙТ: www.zombiepanic.org **ЖАНР:** зомби-хоррор

Zombie Panic появилась на свет в 2002 году. С тех пор игра на протяжении шести лет совершенствовалась и развивалась, а с переходом на движок Source мод получил свое нынешнее название. Казалось бы, недавно вышедшая Left 4 Dead должна была закрыть тему зомби-шутеров, но у Zombie Panic совершенно другой стиль и свое простоватое обаяние. В начале матча все игроки автоматически делятся на две команды: выжившие (человек 10–15) и зомби (человека 2–3). Задача выживших – выполнить ряд заданий и спастись. Задача зомби гораздо проще – наесться. Самая удачная находка авторов вот в чем: когда мертвецы пожирают кого-то из выживших, он сам становится зомби. Это обеспечивает матчу невиданный накал страстей. Сначала выжившие беззаботными толпами бегают по уровню с пистолетами и дробовиками, потом, глядишь, зомби добираются до одного, потом до второго, и так постепенно поток живых мертвецов все увеличивается и увеличивается, и вот уже горстка выживших жмется к стене, отстреливаясь от ревущей толпы нежити… Интерес к игре поддерживают и другие оригинальные решения. Например, выжившие бегают быстрее зомби, но только налегке. Чем больше оружия и патронов человек несет с собой, тем медленнее становится. Приходится каждый раз думать, что лучше: быть быстрым или сильным? А в соседнюю дверь, кажется, уже скребется тот самый первый зомби…

Вертолетная площадка – место эвакуации? Неправильный ответ. Вертолетная площадка – это столовая.

Подобные «черновые» карты проходят на серверах с пометкой «бета».

ЗАДАЧА ВЫЖИВШИХ – ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЯ И СПАСТИСЬ. ЗАДАЧА ЗОМБИ ГОРАЗДО ПРОЩЕ – НАЕСТЬСЯ. КОГДА МЕРТВЕЦЫ ПОЖИРАЮТ КОГО-ТО ИЗ ВЫЖИВШИХ, ТОТ САМ СТАНОВИТСЯ ЗОМБИ.

Synergy

САЙТ: synergymod.net **ЖАНР:** кооперативная игра

Молодой человек! Когда я последний раз проходил Half-Life 2, вас здесь не стояло!

Synergy значительно отличается от всех остальных модов, представленных в сегодняшнем обзоре. Строго говоря, ее нельзя назвать модификацией в привычном смысле слова: здесь нет собственных уровней или режимов игры. Перед тобой уникальная надстройка, которая добавляет кооперативную игру… да к чему угодно. В свежей версии Synergy поддерживаются Half-Life 2 и оба ее эпизода, Lost Coast, Sin Episodes: Emergence и даже модификации Half-Life 2: Riot Act и Minerva: Metastasis. Также Synergy можно подружить практически с любыми картами и проектами. Поддерживается игра через интернет и по локальной сети, режим разделения экрана (split-screen) не работает и работать никогда не будет. Коммерческие игры от Valve были аккуратно вскрыты и отредактированы для совместной игры: в интерфейсе появились новые индикаторы, игроки научились обмениваться оружием и патронами, немного изменились сюжетные вставки. Например, в самом начале кампании, когда Барни встречает Фримена, охранник больше не закрывает дверь и все игроки могут легко попасть в комнату. С сюжетной точки зрения это выглядит нелепо, но зато Synergy гарантирует, что ни один из участников не потеряется и не застрянет. С помощью этой надстройки можно собрать друзей и от начала до конца пройти всю Half-Life 2 и оба эпизода. Для этого нужно создать сервер и запустить карту «d1_trainstation_01», дальше все будет работать автоматически.

Synergy работает не только с оригинальной Half-Life 2, но и с обоими эпизодами к ней. Нет сомнений: когда выйдет третья и последняя часть, в нее тоже можно будет играть вместе с друзьями.

Парни действуют красиво и слаженно. Это не постановочный скриншот, это живая игра. Иначе здесь долго не протянешь.

Insurgency: Modern Infantry Combat

САЙТ: www.insurgencymod.net **ЖАНР:** настоящий военный шутер

Counter-Strike обеспечила себе мировую популярность, сейчас это одна из самых известных онлайновых игр. Но для любителей серьезных милитари-шутеров Counter-Strike – это цирк с конями. Хедшоты из пистолета в прыжке? Зелененький прицел в середине экрана? Можно приседать, но нельзя ложиться на землю? Ранение в голову… уменьшает HP? Если тебя раздражают эти условности и ты уверен, что чем реалистичнее шутер, тем он круче, можешь смело устанавливать Insurgency. Здесь одна пуля равна одному трупу, стрейф значительно медленнее обычного бега, здесь можно высовываться из-за угла, а любое оружие в прицельном режиме выезжает на середину экрана, как в Call of Duty (прости за «попсовое» сравнение). Дело происходит в Ираке, где американская армия сражается с местными бандитами (в будущем обещают добавить еще один театр военных действий в Восточной Европе). Оружие предельно реалистично, особенно четко ты это понимаешь, когда очередь проходит рядом с головой персонажа: из колонок что-то дребезжит, картинку трясет, и ты какое-то мгновение гадаешь – уже убили или еще нет? Игра ставит на первый план совместные, тактически продуманные действия и даже позволяет одному из участников стать командующим и спланировать стратегию боя. Insurgency – очень качественный и интересный мод, и мы рекомендуем его всем, кто уважает серьезные и суровые военные шутеры.

Прицельная стрельба из любого оружия ведется только так. Тут уж не до хедшотов – попробуй разгляди, в кого стреляешь.

D.I.P.R.I.P. Warm Up

САЙТ: diprip.com **ЖАНР:** гонки на выживание

Иногда на карте рисуют дороги. Это муляж: на ходовых качествах машины тип покрытия никак не сказывается.

А почему, собственно, все модификации на движке Source должны быть шутерами? Так подумали авторы мода D.I.P.R.I.P. Warm Up и поставили известнейший графический «мотор» под капот боевых автомобилей будущего. Модификация D.I.P.R.I.P. Warm Up делает тебя участником самобытных гонок на выживание. Действие происходит в будущем, после очередной большой войны, которая отбросила современную цивилизацию лет на 50 назад. Модные автомобили, начиненные электроникой, оказались негодными, и в ход пошли старые надежные модели. На них умелые механики добавили листы брони, шипованные бамперы и ракетные установки. Ты начинаешь игру с пулеметом-»единичкой» и уже на уровне должен собрать более продвинутое вооружение (выглядит оно как висящие в воздухе цветастые бонусы). Графика в игре неплохая, модели автомобилей сделаны с умом и любовью, но в Сети не так-то просто найти сервер D.I.P.R.I.P., на котором шла бы серьезная игра. Урок этой модификации таков: движок Source плохо справляется с гонками. Машины движутся неправдоподобно и неуклюже, а ведь в такой игре победу должно определять именно мастерство вождения, а не количество стволов на капоте.

Этот уровень очень напоминает о Half-Life 2. Вообще, напоминать об игре-оригинале – планида любого мода.

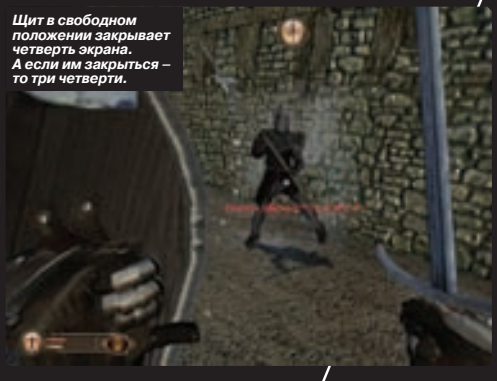
ИДЕАЛЬНЫЙ БОЙ В AGE OF CHIVALRY ВЫГЛЯДИТ ТАК: ДВА БОГАТЫРЯ СТОЯТ ДРУГ НАПРОТИВ ДРУГА И ОБМЕНИВАЮТСЯ УДАРАМИ.

Казалось бы, чем не ролевая игра про Средневековье?

Age of Chivalry

САЙТ: www.age-of-chivalry.com **ЖАНР:** историческое фехтование

По поводу происхождения мода Age of Chivalry у меня есть теория. Знаешь клубы исторического фехтования? Их увлеченные участники надевают доспехи килограмм по 40 и молотят друг друга огромными, тщательно реконструированными и исторически достоверными мечами. Когда кто-то из этих бесстрашных людей в очередной раз получает на ристалище тяжелую травму, то, отлеживаясь дома, он, чтобы не терять связи с любимым хобби, садится работать над модом Age of Chivalry. Здесь с фантастическим, маниакальным вниманием к мелочам воссозданы средневековые битвы. Персонажи вооружены мечами, кинжалами, палицами, секирами, копьями, луками, арбалетами и тому подобным, причем стрелки отнюдь не основная часть армии. Авторы Age of Chivalry создали подробнейшую систему ближнего боя с блоками и несколькими видами атак, причем воины движутся небыстро, и хитрый замысел становится важнее ловкости рук. Создатели мода считают, что идеальный бой в Age of Chivalry должен выглядеть так: два богатыря стоят друг напротив друга и обмениваются ударами. На практике все несколько более хаотично (не стоит забывать о лучниках и арбалетчиках!), а оригинальные и опять же исторически правдоподобные задания на картах заставляют забыть про тактику и лезть в пекло. Age of Chivalry – единственная в своем роде модификация с уникальной и продвинутой системой ближнего боя. Мод этот настолько серьезен, что в игре регулярно проводятся чемпионаты, на которых, кстати, очень неплохо выступают и российские команды.



Щит в свободном положении закрывает четверть экрана. А если им закрыться – то три четверти.

Eternal Silence

САЙТ: www.eternal-silence.net ЖАНР: симулятор космического боя

Пока ты бегаешь по кораблю, Eternal Silence кажется обычным командным шутером…

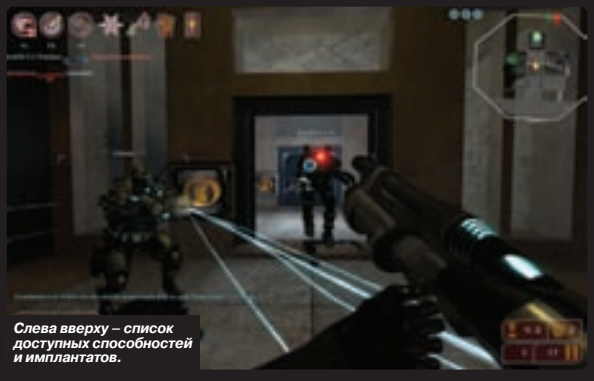
Странный симулятор – так можно определить жанр мода Eternal Silence. В нем мы видим редкое и в реальности (пока) не существующее событие – битву двух огромных космических крейсеров. На каждом корабле есть система вооружений, система защиты и ангар. Любую часть судна можно разрушить как снаружи (атакой космических фрегатов), так и изнутри (взяв крейсер «на абордаж»). В коридорах кораблей Eternal Silence – неплохой командный шутер. Но стоит тебе добежать до ангара и сесть в истребитель, как игра превращается в космический симулятор, настолько изящный и подробный, что для управления кораблем авторы рекомендуют использовать заранее подготовленный геймпад. В космосе тоже идет бой: крейсера жарят друг друга мощными лазерами, вокруг гигантских флагманов вьются посудины поменьше. Остается лишь посочувствовать авторам карт для Eternal Silence – им приходится не только придумывать внешний и внутренний вид двух звездолетов, но еще и «проектировать» космическое пространство между ними. Иногда на звездолетах ты будешь видеть прозрачные панели, через которые можно окинуть взором всю картину сражения. Зрелище завораживающее, и неудивительно, что масштабный и оригинальный мод Eternal Silence добился высокой популярности.

В ангарах крейсеров расставлены несколько небольших кораблей. Именно на них твоя команда будет вести сражения в космосе.

Dystopia

САЙТ: www.dystopia-game.com ЖАНР: шутер в двух реальностях

Киберпанковский шутер Dystopia – единственный мод на Steam, у которого есть обучающая миссия. Это не случайно: новичку разобраться в происходящем очень непросто. Действие игры происходит в киберпанковском будущем, когда мегакорпорации захватили власть и бла-бла-бла… Короче, все плохо. На каждой карте встречаются полицейские и бандиты. У обеих команд – свой набор целей, которые нужно достичь. Штука в том, что эти цели находятся не только в «реальном» мире, но и в киберпространстве! На уровнях Dystopia расставлены компьютеры, подсоединившись к которым ты попадаешь в разноцветную виртуальную реальность. В ней тебе нужно будет выполнить какое-то ясно определенное задание – например, запустить на сервере программу для отключения автоматических турелей. Пока персонаж путешествует по киберпространству, его «реальное» тело в игре стоит, тупо глазея на монитор, и не реагирует на внешние раздражители. Товарищи хакера должны защищать напарника, пока тот работает в виртуальном мире, и только слаженная командная игра может принести победу. Эта любопытная концепция реализована в Dystopia качественно и с размахом. Игра обладает и прочими обязательными атрибутами киберпанковского шутера: перед началом матча нужно выбрать не только оружие, но также набор полезных имплантатов, дающих те или иные способности.



Слева вверху – список доступных способностей и имплантатов.

Виртуальная реальность – цветастая и абстрактная, как ей и положено быть по канонам киберпанка.

Автор:
Роман Епишин

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ ПРОМОАКЦИИ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Думаешь, игровая реклама ограничивается красивыми плакатами и статьями в журналах? Вовсе нет! Самые интересные рекламные акции происходят в конкретное время и в конкретном месте, обретая порой крайне странную и даже извращенную форму. Впрочем, ни для кого не секрет, что хороший скандал, эпатажная выходка – отличный способ привлечь внимание. Материал, который ты сейчас читаешь, посвящен самым необычным мероприятиям, когда-либо устраивавшимся издателями компьютерных и консольных игр.

МЫ ЗНАЕМ ПРАВДУ!

В январе этого года по Сети распространились сведения о загадочном сайте www.mir-12.com, якобы открытом глубоко законспирированной организацией «Мир-12». На его страницах стали периодически появляться видеоролики и фотографии документов, рассказывающие о крайне опасном для всего человечества эксперименте советского правительства, который до сих пор хранится в тайне теперь уже российскими властями.

Эти записи представляют собой нарезку из самых разных фрагментов, в том числе реальных кадров кинохроники и кусочков новостных репортажей, где в объектив телекамеры попадают современные российские политики (включая В.В. Путина). Основное же действие разворачивается в «секретных видеоматериалах», предоставленных надежными источниками. В них запечатлены опыты «русского Эйнштейна» Виктора Барисова, который якобы открыл новый химический элемент E99, способный при определенных условиях изменять течение времени.

Все происходящее выдавалось за чистую монету. В течение нескольких месяцев «Мир-12» выкладывала одно доказательство за другим, подводя зрителя к неутешительному выводу – российское правительство скрывает опасный и давно вышедший из-под контроля эксперимент своих ученых. Правда, организаторов всей этой мистификации подвело неважное знание русского языка, а именно надписи, попадавшие в кадр. Табличка «Не пустить. Ограниченная область» на пляже и «Периодическая спистемд элементов» на таблице Менделеева подпортили впечатление. Да и само название лаборатории «Каторга-12» слишком сильно отдавало «клюквой», чтобы оказаться правдой.

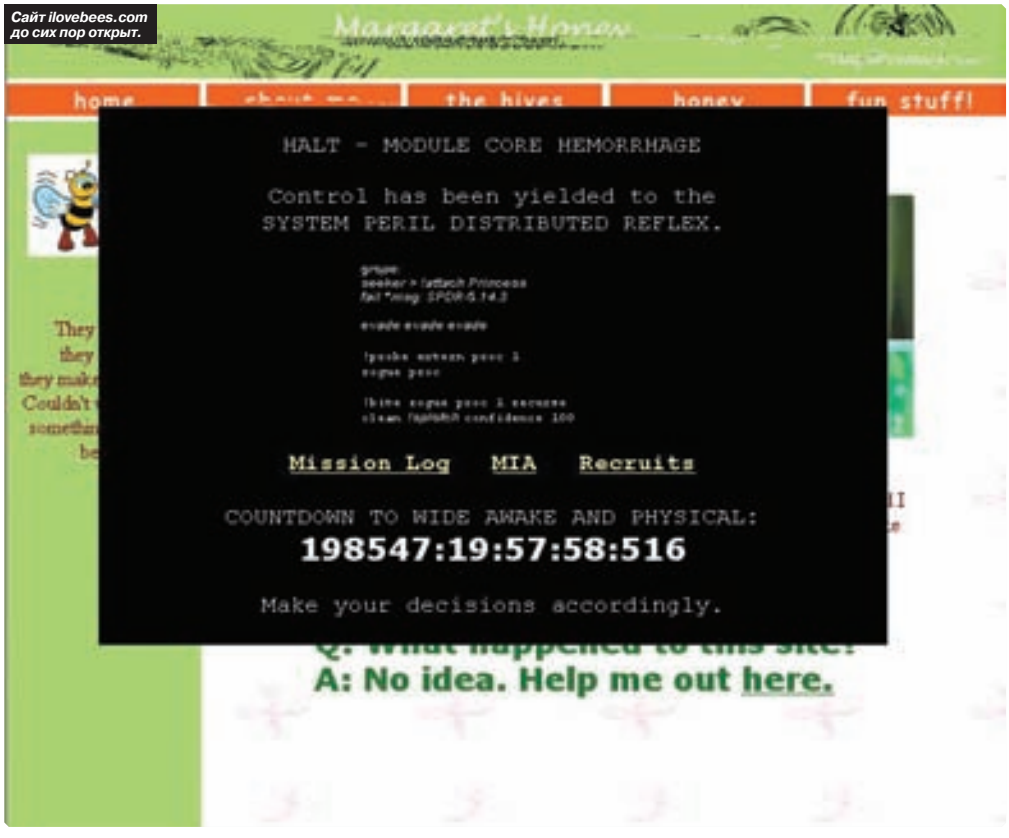
Как выяснилось вскоре после появления сайта, его администрация преследовала лишь одну цель – поднять ажиотаж вокруг экшена Singularity. По сюжету игры главный герой попадает на загадочный остров, который не отмечен ни на одной карте, и вступает в бой с обосновавшимися на нем русскими солдатами. В качестве оружия он использует не только пистолеты, автоматы и винтовки, но также обнаруженное в секретной лаборатории устройство, способное управлять временем. Способ, которым разработчики решили заявить о своем проекте, нельзя назвать самым оригинальным, но он все-таки гораздо интереснее назойливых баннеров на сайтах и скучных пресс-релизов ни о чем. Кстати, если хочешь узнать больше про Singularity, ищи превью в прошлом номере «РС ИГР».

Я ЛЮБЛЮ ПЧЕЛ

Однако «антисоветская» мистификация Singularity – еще цветочки. По крайней мере следившим за ней зрителям не приходилось решать головоломки и по-настоящему рисковать собственной жизнью, пытаясь раздобыть новые сведения. А в истории игрового маркетинга есть и такие примеры. В 2004 году люди, когда-либо участвовавшие в «играх в измененную реальность» (Altered Reality Game, ARG), получили по почте баночки с медом, к которым прилагалось письмо со ссылкой на сайт ilovebees.com, посвященный пчеловодству. Примерно тогда же адрес сайта засветился в рекламном ролике Halo 2. В первый же день страницу посетило порядка 250 тысяч человек. Они обнаружили, что на сайте происходит нечто странное. Вместо информации о том, как разводить пчел и собирать мед, на нем содержались непонятные обрывочные сообщения и какие-то цифры. Администратор ilovebees.com Дана Обри (Dana Awbrey) в своем сетевом дневнике подтвердила, что сайт был взломан неизвестными лицами. С этого началась фантастическая эпопея, объединившая тысячи участников по всему миру.

Чтобы разобраться в происходящем, искатели приключений должны были расшифровывать надписи на сайте, разгадывать головоломки, а главное – добывать новые сведения в реальном мире. Так, на определенном этапе игры участники получили доступ к 210 парам GPS-координат и указаниям с конкретным временем. Подсказок и пояснений не последовало, так что «сыщикам» пришлось самостоятельно разбираться, что все это значит. В итоге выяснилось, что координаты указывают на телефоны-автоматы и на время, в которое раздастся звонок. Один из участников во Флориде терпеливо ждал вызова на улице у телефонной будки, в то время как на него неумолимо надвигался свирепый ураган Фрэнсис – до настоящей катастрофы оставалось буквально несколько минут. Игроки также получали электронные письма, звонки на свои мобильники и даже встречались с задействованными в I Love Bees (под этим названием игра вошла в историю) персонажами. В качестве награды за очередную решенную головоломку на сайте открывался аудиофайл, проливавший свет на загадочные события. Торжественное завершение аттракциона состоялось в четырех американских кинотеатрах, где участники раньше других смогли сыграть в Halo 2 и получили на память посвященный реалити-игре DVD. Несмотря на внушительный масштаб событий, сюжет I Love Bees не стал частью сценария Halo, поскольку студия Bungie, занятая разработкой экшена, не участвовала в «пчеловодческой» эпопее. Меж тем ее создатели из компании 42 Entertainment придумали неплохую историю о крушении на Земле звездолета с искусственным интеллектом по имени Мелисса на борту. Чтобы подать сигнал бедствия, AI вторгся в интернет и обосновался на странице ilovebees.com. Однако, будучи пораженным вирусом, он слегка спятил и в конечном счете выдал координаты Земли Ковенанту (Covenant) – конгломерату инопланетных рас, в Halo 2 враждующему с человечеством.

Участники игры добывают новые сведения.



Сайт ilovebees.com до сих пор открыт.

Массаж рук на мероприятии, посвященном Halo 3.

Burger King тоже поддержал Halo 3.

БРЕНДОВЫЙ ТОВАР

На рекламу Halo 3 компания Microsoft также не скупилась, причем подбор промоакций впечатляет разнообразием. По заказу издателя Pepsi Cola выпустила специальную версию напитка Mountain Dew, названную Game Fuel. На баночке с живительной газировкой красовался Мастер Чиф (Master Chief) и логотип проекта. За день до релиза Halo 3 в США – 24 сентября 2007 года – сеть заведений быстрого питания Burger King начала продавать еду и напитки в пакетиках и стаканчиках с изображением главного героя экшена. Наконец, в гонках серии Dover 400 Nextel Cup, проходивших 23 сентября, автомобиль № 40 (Dodge Avenger) под управлением Дэвида Стрэмма (David Stremme) украсили логотипами игры и Xbox 360, а также «портретом» Мастера Чифа. И это еще не все. В первые три дня продаж – 25, 26 и 27 сентября – все покупатели Halo 3 могли бесплатно играть в сети Xbox Live (обычно для этого требуется платная подписка Xbox Live Gold) и бороться за ценные призы в соревновании Play & Win Sweepstakes, организованном при содействии сетевого магазина Best Buy. На первом этапе разыгрывались Microsoft Points (валюта Xbox Live) общей суммой 8 тысяч, на втором – современный домашний кинотеатр, а на третьем – автомобиль Pontiac G6 GXP Street Edition, украшенный символикой Halo 3.

Не забыла Microsoft и о новой реалити-игре, получившей название Iris. В основу ее сюжета легла история о таинственном наследии предтеч, спрятанном где-то на Земле. Аттракцион не добился такой популярности, как I Love Bees, но все же включил в себя ряд мероприятий в реальном мире. Например, пикет в Лондоне: его участники протестовали против сокрытия доказательств, указывающих на существование артефакта. Необычными акциями сопровождался и запуск игры в Нью-Йорке. Так, посетителям премьерной вечеринки предлагали профессиональный массаж рук...

СЫРНЫЙ PR

Издатели игр, бывает, используют продукты питания для рекламы своих проектов, но и продавцы еды не стесняются использовать для тех же целей игры. В Канаде покупателей сыра Cheese Heads заманивали необычным подарком – копией игры Beyond Good & Evil для PC, которая находилась прямо в пакете с закуской.

Гоночный Dodge Avenger с символикой игры.

Крутой и лысый

Около 40 человек сумели поднять штангу.

Но массаж – забава для нежнок. Настоящие мужики тягают штангу! В честь выхода локализованной компьютерной версии «Вин Дизель. Wheelman» компания «Новый Диск» устроила «День крутого мужика» в магазине «Хитзона» в ТЦ «Европейский». По электронной рассылке организаторы пригласили на мероприятие «самых брутальных натуралов», для которых были заготовлены подарки и скидки. Критерием мужественности служила решимость, физическая сила и... прическа! Вернее, ее отсутствие – лысые посетители получали футболку с надписью «Лысый, пьяный, сексуально агрессивный». Кроме стендов с дисками в магазине разместилась еще и специальная скамья со штангой – на ней проверяли силу и решимость пришедших мачо. Те, кто не побоялся прилюдно продемонстрировать свою физическую форму, награждались скидкой при покупке игры. За упражнениями следил профессиональный тренер, да и штанга весила всего 50 килограммов, поэтому тяжелоатлетический аттракцион прошел без эксцессов и здорово развлек посетителей. Впрочем, «волосатых» и слабаков тоже поощрили – розыгрыши проводились и для них.

МЕТОДИКА КОНТРАСТОВ

В пятницу 13 февраля, когда суеверные люди и без того чувствуют себя неуютно, на улицы Лондона вышел отряд специально обученных черных кошек в сопровождении дрессировщиков. Зверюшки были одеты в черные жилетки с надписью F.E.A.R. 2: Project Origin. Таким оригинальным образом компания Warner Bros. оповестила жителей и гостей британской столицы о европейской премьере своего хоррор-шутера.

Очередь за бесплатным бензином.

Но что делать, если в игре нет столь колоритного, лысого и знаменитого героя, вокруг которого можно построить промоакцию, в которой полыхало бы море огня и взрывов? Все очень просто – раздавать бензин! Именно так поступила компания Electronic Arts в день европейской премьеры экшена Mercenaries 2: World in Flames. Чтобы привлечь внимание к игре, она арендовала заправочную станцию Last Stop в районе Финсбери Парк (Finsbury Park) на севере Лондона, оформила ее под военный бункер и стала бесплатно заправлять всех желающих. Каждый водитель мог получить горючего на сумму 40 фунтов, причем акция должна была продолжаться до тех пор, пока не израсходуется бензин общей стоимостью 20 тысяч фунтов. Нехитрые подсчеты показывают, что халяву могли урвать 500 человек. Однако не урвали. Акция началась в 6:30 утра и была принудительно прекращена властями в 11 из-за того, что в районе заправки образовалась огромная пробка. В очереди за бесплатным бензином люди простаивали по 40 минут, и, по свидетельствам очевидцев, общая нервозность стремительно нарастала. Британский политик Линн Фисерстоун (Lynne Featherstone) назвала мероприятие «плохо продуманным медийным трюком». Впрочем, некоторые из тех, кто успел заправиться, заявляли в интервью журналистам, что купят игру, а значит, акция достигла цели. Дональд Пэриш (Donald Parish) из Electronic Arts, участвовавший в организации раздачи бензина, также остался доволен рекламой. Он высказал сожаление лишь о том, что компания не успела разлить по бакам все заготовленное горючее – за четыре с половиной часа было роздано топлива на сумму всего 11 тысяч фунтов.

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ МИЛИЦИЯ

Однако не только британская столица становится площадкой для игровых промоакций в Европе. Так, за четыре месяца до релиза нашумевшей Grand Theft Auto 4 в некоторых районах Бельгии появились плакаты с надписью «Разыскивается». На них были изображены Нико Беллик и Малыш Джейкоб – главный герой и один из самых колоритных персонажей игры соответственно. Нико полиция хотела допросить в связи с расследованием угона автомобиля, а Джейкоба обвиняли в незаконном ношении оружия и ограблении. В листовках указывались рост, вес и возраст преступников, кроме того, из текстов можно было выудить кое-какие сведения об игре. Правда, компания Rockstar, ответственная за серию GTA, заявила, что плакаты появились на улицах «случайно» и «неофициально», что, впрочем, не помешало ей впоследствии разместить их на сайте проекта. Аналогичные листовки также были замечены в Нью-Йорке.

Вообще, к премьере своего хита разработчики начали готовиться заранее. Примерно за девять месяцев до выхода консольной версии в США была запущена радиостанция WKTT Talk Radio – We Know The Truth, впоследствии перекочевавшая в виртуальный Либерти-Сити. Организаторы предлагали всем желающим позвонить на радио и оставить голосовое сообщение, рассказав о своем здоровье или поделившись своим мнением о положении дел в Америке и мире. При этом звонивших предупреждали, что их речевые послания могут быть использованы в игре.

На нью-йоркском плакате Нико обвиняется в вооруженном нападении.

Нико Беллик, угонщик.

Малыш Джейкоб, грабитель.

МЕТОДИКА КОНТРАСТОВ

Чтобы привлечь внимание игроков к пошаговой стратегии Heroes of Might and Magic 5 и спровоцировать еще больше разговоров о ней в интернете, компания Nival Interactive разместила на зеленых лужайках и в заснеженных полях фэнтезийного мира военную технику эпохи Второй мировой.

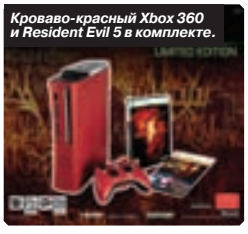
А вот Capcom пошла еще дальше – она решила использовать не голоса, а кровь поклонников. Правда, не в игре, а в реальной жизни и исключительно в благих целях. В день премьеры Resident Evil 5, 13 марта 2009 года, компания при поддержке Красного Креста открыла донорский пункт в Лос-Анджелесе рядом с галереей «Мир Чудес» (World of Wonder Gallery). Информацию о массовом заборе крови, названном Resident Evil 5 Blood Drive, организаторы распространили заранее, поэтому мероприятие собрало несколько сотен участников, выстроившихся в длинную очередь. Все доноры получили сувениры в виде плакатов и наклеек, а самые удачливые унесли домой копию игры для Xbox 360 (розыгрыш проводился ежечасно) и даже саму Xbox 360 в новом оформлении – красного цвета и с игрой Resident Evil 5 в комплекте. Инцидентов в ходе мероприятия не зафиксировали: зомби людей не покусали.

Зато в ходе другой промоакции, которая состоялась в Лондоне 12 марта 2009 года, без насилия не обошлось. Вестминстерский мост оказался буквально завален расчлененными телами! К счастью, ненастоящими. Чтобы подогреть интерес к своему проекту, Capcom организовала «охоту за сокровищами». Только вместо банальных золотых монеток или драгоценностей участники должны были искать оторванные руки, ноги и головы, а также обезображенные туловища. Все эти фрагменты, сделанные из пластмассы, но выполненные очень натурально – с обрывками одежды и кровоподтеками, были спрятаны в районе Трафальгарской площади. Игрокам надлежало их отыскать, притащить на Вестминстерский мост и заявить о себе громким криком «Киджуджу!» (Kijuju!). За руки и ноги организаторы давали по два очка, три – за туловище и пять – за голову. Победитель кровавого аттракциона Стив Лонг, набравший больше баллов, чем другие участники, получил приз – путевку на двоих в Африку.

К сожалению, не обошлось без эксцессов. Во-первых, перемазанных грязью и кровью людей, размахивающих оторванными конечностями в центре Лондона, задержала полиция. Во-вторых, организаторы мероприятия недосчитались нескольких трофеев. Из трех голов, трех туловищ и 12 конечностей участники добыли лишь две головы, одно туловище и шесть конечностей. Однако оставшиеся части на своих местах также обнаружены не были. Кто их нашел и зачем похитил, Capcom не знает. Вскоре после завершения игры она обратилась к горожанам с просьбой вернуть трофеи или по крайней мере утилизировать их «ответственным и аккуратным способом». Имеется в виду, что очень правдоподобные руки, голову и торс не стоит складывать в мусорный бак рядом с домом во избежание паники. Компания также предупредила, что в оформлении оторванных конечностей использовались внутренности цыпленка, которые «в сыром виде опасны для здоровья». Интересно, кому-то и правда может прийти в голову облизать макет оторванной руки?

Желающих сдать кровь набралось столько, что выстроилась очередь.

Веселые маньяки привлекли внимание полиции.


Кроваво-красный Xbox 360 и Resident Evil 5 в комплекте.

КРОВАВАЯ ЖЕРТВА

Вот если бы рука была настоящей... Скажешь, это уже перебор? Пожалуй, что так, но Sony все-таки рискнула. Нет, конечно, людей ради рекламы она не расчленяла – пострадала только коза. Компания решила с помпой отметить выход садистски жестокого экшена God of War 2 и устроила эффектную премьерную вечеринку в Афинах. Поскольку сюжет игры замешан на древнегреческой мифологии, организаторы постарались придать ей характер жертвоприношения и божественного пира одновременно. Центральной «декорацией» стала свежезаколотая коза, позаимствованная на ближайшей скотобойне. Кровоточащую тушу животного гармонично дополнили суровые мужчины в шкурах и обольстительные красавицы, щеголявшие топлес. Гостей угощали греческим мясным супом, по виду напоминавшим внутренности жертвенной козы, и развлекали воистину спартанскими аттракционами – метанием ножей и ловлей змей голыми руками. Правда, общественность не оценила размаха. Международный фонд защиты животных (International Fund for Animal Welfare) резко осудил действия Sony и назвал возмутительным тот факт, что смерть скотины использовалась «для продажи нескольких компьютерных игр». Но самый большой резонанс вызвали кровавые фотографии с мероприятия, опубликованные в журнале Official PlayStation Magazine. Представители компании признались, что сами были шокированы, когда увидели снимки, и немедленно отозвали весь 80-тысячный тираж злополучного номера. В розничную сеть он так и не попал, однако подписчики все же успели получить свои экземпляры.

Премьерная вечеринка в Сан-Франциско прошла без «перегибов».

Из-за этого снимка Sony отозвала весь тираж OPSM.

Вот он – цветок, созданный для рекламы игры.

В корне противоположный способ повышения интереса к игре избрала в 2001 году компания Nintendo. Вместо крови и жестокости она решила сеять светлое, доброе, вечное. Причем сеять в прямом смысле. Чтобы привлечь внимание к новой на тот момент консоли GameCube и вышедшей на ней стратегии Pikmin, она при содействии компании Syngenta Flowers вывела новый сорт цветов. По-научному растение именуется Bacopa Cabana, но у него есть и другое официальное название – The Pikmin Flower. Вот так изящно и просто разработчики увековечили имя своего проекта.

По сюжету игры астронавт попадает на странную, похожую на гигантский сад планету с ядовитой атмосферой. Ему нужно в кратчайшие сроки починить звездолет, пока автономная система жизнеобеспечения не исчерпала свой ресурс. А сделать это можно лишь с помощью забавных местных обитателей растительного происхождения – так называемых пикминов. При выведении «Бакопа Кабана» Nintendo и Syngenta Flowers старались добиться его полного сходства с цветком на голове у пикминов и преуспели! Фактически Nintendo провела рекламную акцию длиной в бесконечность. Раздачи бензина, реалити-игры, публичные акции сбора крови и прочие «аттракционы» рано или поздно заканчиваются и постепенно забываются. А единожды выведенный цветок, наоборот, все больше распространяется по миру. Сегодня он известен и российским цветоводам: чтобы убедиться в этом, достаточно ввести название «Бакопа Кабана» в любом русскоязычном интернет-поисковике. Это ли не доказательство того, что красота спасет мир? ■

Цветок на голове у желтого пикмина и есть «Бакопа Кабана».

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Алексей Ларичкин

1 В игре можно управлять различной военной техникой.

2 Боевые действия проходят на тропических островах.

3 Такой взрыв запросто сровняет с землей небольшой домик.

BATTLEFIELD 1943

Battlefield 1943 возвращает серию в эпоху Второй мировой, правда, война в новой игре будет не мрачной и грязной, а яркой и красочной – скриншоты тому подтверждение. Разработчики используют графический движок Frostbite от консольной Battlefield: Bad Company. Проект ориентирован на многопользовательские баталии с участием до 24 человек. Игроки в роли танкистов, пехотинцев или летчиков смогут выступить на стороне США или Японии и принять участие в боях на островах Гуадалканал, Иодзима и Уэйк.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions Creative Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlefield1943.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Здание можно превратить в кучу щебня.

2 С помощью этой штуки нетрудно разнести полуровня.

3 Отличный камуфляж! Главное, чтобы героя разглядел на снегу сам игрок.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Так же как и Battlefield 1943, вторая часть «Дурной компании» строится на графическом ядре Frostbite. Движок примечателен высокой интерактивностью, которая прославила оригинальную Bad Company: в игре можно было разрушить практически любое укрытие. В новом эпизоде авторы развивают это направление. Теперь пули оставляют сквозные дырки и вырывают из стен не только огромные глыбы, но и небольшие кусочки. Ну а сюжет основан на противостоянии США и России, которая высадила десант на Аляске.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions Creative Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlefield.com/badcompany2
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Как и предсказывали ученые, тараканы уцелели в катаклизме и даже «подросли».

2 Эволюционировавший «двортерьер»?

3 Похожие спортивные костюмы продаются и в наших магазинах.

EARTHRISE

Планы болгарской студии Masthead впечатляют размахом. Разработчики вознамерились создать грандиозную MMORPG в постапокалиптических декорациях. Разоренный войной мир, враждующие группировки, мрачные пейзажи – ничего не напоминает? Вот и компания Interplay усмотрела в Earthrise признаки Fallout. А поскольку сама она давно пытается родить Fallout Online, было принято решение привлечь к разработке болгарскую студию. Как участие в еще более глобальном проекте скажется на судьбе Earthrise, неизвестно.

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Masthead Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.play-earthrise.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Подсветка из глаз – очень удобно.

2 Кроме обычных винтовок у немцев есть лучевое оружие.

3 Даже для освещения нацисты используют магическую энергию.

WOLFENSTEIN

Э кшен Wolfenstein верен военно-мистической тематике. Агент Блажкович вновь должен разрушить планы нацистов, которые открыли врата в иное измерение и собираются использовать темные силы для захвата мира. Правда, теперь матерый диверсант не скован по рукам и ногам линейными уровнями. Для Wolfenstein создается виртуальный город, по которому герой может перемещаться в любых направлениях. Выполняя различные задания и продвигаясь по сюжету, он получает доступ в новые районы. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Endrant Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.endrantstudios.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Лето 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в №10 (58)

1 Похоже, гонщик идет последним.

2 Это не муляж, а действующие приборы.

3 Перчатки под цвет руля. Водитель – стильный малый.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Из трех анонсированных в этом году новых эпизодов сериала Need for Speed самым реалистичным и продвинутым обещает стать именно SHIFT. Он должен ознаменовать очередной переход серии от аркадного стрит-рейсинга к «взрослым» автомобильным соревнованиям с претензией на симулятор. Детализированные интерьеры автомобилей, кольцевые трассы и присутствие авторов «хардкорных» GT Legends и GTR 2 в качестве разработчиков подчеркивают серьезность намерений издательства. Но оценят ли задумку поклонники?

- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing/Simulation
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 сентября 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 03 (63)

1 Налицо детализированная система повреждений.

2 Судя по размеру колеса, героя преследовали на грузовике.

3 В красочных взрывах и безумных трюках вся соль игры.

JUST CAUSE 2

Вторая командировка Рико Родригеза в тропики будет еще более веселой и зрелищной. На этот раз агент должен свергнуть диктатора островного государства Панау, хотя главной его целью будет вовсе не эта священная миссия. Авторы надеются заинтересовать игроков приключениями, с основной историей никак не связанными. Для этого они готовят награды за исследование острова, а также наполняют виртуальный мир персонажами и предметами. Новые трюки, оружие и транспортные средства прилагаются.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Avalanche Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=justcause2
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 04 (52)

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дмитрий «Goblin» Пучков

Автор: Владимир Карпов

Девушка по имени Жужу говорит с немецким акцентом, гоняет на помадомобиле, и, кажется, ей не чужды и некоторые другие экстремальные развлечения.

История посещения планеты Диарея драматична: доблестные джиДАИ утопили здесь цистерну с алкоголем. Проблема требует решения!

БУРЯ В СТАКАНЕ: ГОНКИ НА МАРШРУТКАХ

ПАРУБКИ ВО ВСЕЛЕННОЙ

ЖАНР: Arcade Racing
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: SkyRiver Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: bvs.games.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА: Весна 2009 года

В электронных цехах компании SkyRiver Studios, знакомой тебе по «Механоидам», дозревает очередной продукт строго внутреннего российского потребления. Речь идет о проекте «Гонки на маршрутках» – в меру бессмысленной, местами беспощадной, щедро приправленной «гоблинским» юмором игровой версии кинофильма «Буря в стакане». Того самого, по которому снял свою блеклую пародию под названием Star Wars I: The Phantom Menace малоизвестный американский режиссер Джордж Лукас (George Lucas).

Нитро бесконечное, но если им чересчур увлекаться, мотор пепелаца попросту взорвется. Следи за этим и при случае хватай бонус «Заморозка».

ДЖИДАИ

Игра формально относится к аркадным футуристическим гонкам, однако важно не то, насколько ты любишь этот жанр, куда большее значение имеет вопрос, насколько тебе близко творчество Дмитрия Пучкова (псевдоним Переводчика Гоблина). «Здесь главное – сюжет, это смешная история о приключениях смешных героев», – заявляет Денис Мальцев, продюсер проекта. Мы пожимаем плечами, но не спорим.

Смешные герои – это два доходяги по имени Погон и Павиан, несущие нелегкую службу по охране галактического порядка в правоохранительной организации «ДжиДАИ». Похмельные рожи обыкновенных сантехников вкупе с национальными русскими рубахами и чудовищным английским вызывают справедливое сомнение в дееспособности персонажей вершить правосудие. Таким, кажется, и банку консервов открыть бы не доверил. А ведь по сюжету космическим милиционерам предстоит выручать принцессу, устраивать погони за транспортными (в данном случае космическими) средствами, останавливать нелегальное производство роботов-клонов и контрафактного алкоголя в галактических масштабах.

ЗА ДРУЖБУ НАРОДОВ!

Помимо главных героев игра познакомит тебя с дюжиной других пародийных персонажей, слепленных из знакомых стереотипов. Чукотский гонщик Николай Бильдыев управляет повозкой, обтянутой тюленьими шкурами; временами по воле небес и бонуса «Автопилот» к процессу подключается архетипическая упряжка с лайками. Красавец Педро рассекает по просторам планеты Вкус Вахитос на самой настоящей гитаре, а кавказский мачо Ушат затюнинговал до неузнаваемости «копейку» и теперь бомбит на своем «мега-джихад-такси» по улицам футуристического городка.

БОНУСЫ

Бонусов в игре два типа: одни дают преимущество, другие, напротив, создают проблемы. К первым относятся, например, ракеты: с их помощью гораздо проще обрести превосходство над очередным дерзким выскочкой. Другой приз, «Автопилот», позволит немного отвлечься и доверить управление транспортным средством искусственному интеллекту. Из «антибонусов» больше всего запомнился «приз», искажающий изображение на экране: все вокруг начинает плыть, а за кадром Гоблин шутит про наркотики.

ФАКТЫ: **1** Эникей Сковородкер | **2** тупых, но забавных главных героя | **14** разнообразных трасс-планет

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Нельзя не заметить, сколь много внимания создатели уделили украинской теме. Кроме толстого намека на Державну автоинспекцию (ДАИ; украинская ГАИ) в игре еще немало шуток, пыхтящим катком не вполне политкорректного юмора утюжащих Малороссию. Взять хотя бы принцессу Задолбаллу, даму бальзаковского возраста с глуповатой тинейджерской улыбкой и центнером веса. Трогательный украинский выговор и знаменитая прическа в стиле «плетеный калач» заставляют ухмыльнуться: догадаться, на кого намекали авторы, сможет и дитя.

Апофеоз политической сатиры «по Гоблину» – планета Оранжевый Майдаун: улицы заполнены жизнерадостными агитаторами с плакатами «Так!», повсюду слышится характерное балаканье, с экрана так и струится дух незалежности. «Мы старались, чтобы улочки не напоминали киевские, но так уж вышло. Случайно вышло», – пожимает плечами Денис. Мы верим, Денис, правда.

Но более всего интересна планета Диарея – по словам Дениса, любимая трасса разработчиков. По легенде планета пережила «последнее, 158-е, вторжение марсиан», отчего теперь по большей части состоит из отходов инопланетной жизнедеятельности. Которые, впрочем, мало чем отличаются от таковых же человеческих: отвратительные мутные потоки всех оттенков коричневого (их здесь, кажется, даже больше, чем в первой Quake), брызги фонтанов и гротескные архитектурные конструкции из фекалий порой даже вынуждают на секунду задуматься о судьбах собственной планеты. Но в основном все же откровенно забавляют.

Несмотря на явный трэш, «Гонки» неизбежно привлекут к себе внимание определенной аудитории и даже, возможно, вызовут некоторую шумиху своей прямолинейной неполиткорректностью. Остается дождаться выхода игры (весной, и больше никакой конкретики) и оценить ее по достоинству.

В ГОРДОМ ОДИНОЧЕСТВЕ

Мультиплеера в игре нет и не планируется – решение, согласись, для гоночного проекта странное. Взамен после успешного завершения сингла нам предлагают повторно вернуться к любой из пройденных трасс.

А жаль: было бы здорово устроить очную ставку, скажем, полуголой красотке Жужу на ее гламурном помадомобиле и матерому кавказцу-бомбиле Ушату, умело заправляющему прокачанной «копейкой». Как говорится, пусть это останется на совести создателей.

Мужчина на фотоснимке – вождь Чака Зулу, украсивший свое транспортное средство шкурой леопарда. У «Гринписа» есть к нему несколько вопросов.

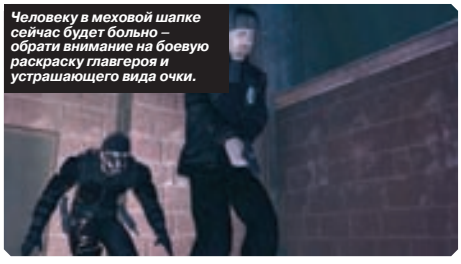
На некоторых этапах игры соперников нет, зато есть стаи преследующих тебя дроидов-убийц. Гони что есть мочи!

КАВКАЗСКИЙ МАЧО УШАТ ЗАТЮНИНГОВАЛ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ «КОПЕЙКУ» И ТЕПЕРЬ БОМБИТ НА СВОЕМ «МЕГА-ДЖИХАД-ТАКСИ».

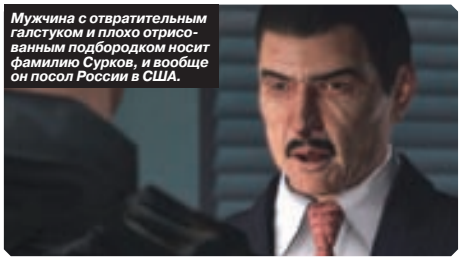
Педро (кто сказал «Эскабар?») с планеты Вкус Вахитос – не только хороший гитарист, но и опытный гонщик.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Знаменитый скриншот – с раскладкой кнопок X360 и ложноножками. И вариантом draw a gun («выхватить пистолет»).



Человеку в меховой шапке сейчас будет больно – обрати внимание на боевую раскраску главгероя и устрашающего вида очки.



Мужчина с отвратительным галстуком и плохо отрисованным подбородком носит фамилию Сурков, и вообще он посол России в США.

ALPHA PROTOCOL

НА НОЖАХ

- **ЖАНР:** Action/Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.alphaprotocol.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Октябрь 2009 года

Скриншоты Alpha Protocol красноречиво говорят нам: «Mass Effect для бедных». Сотрудники Obsidian Entertainment, похоже, окончательно устали от роли подмастерьев-сиквелопроизводителей Bioware (вспомним, например, замечательную во многих отношениях Neverwinter Nights 2) и теперь решили заняться полноценным творческим эпигонством. Пресс-релизы твердят про «инновационную систему диалогов» и «перерождение жанра action/RPG», но достаточно посмотреть окружающие эти буквы картинки, чтобы понять: Obsidian делают клон Mass Effect – без космоса, но про шпионов. И это не так плохо, как может показаться на первый взгляд.

ДАРВИН И УСОНОГИЕ РАКИ

Послушайте. Мы скучаем по тесным коридорам межгалактического крейсера «Нормандия», очень. Особенно по той милой синей девушке, с которой можно было это. Наладить психоэмоциональную связь. И по обезображенному нанотехнологиями лицу злодея Сарена скучаем, да чего уж там – по дурацким гигантским ракам тоже. Но сложнее всего нам дышать без патентованной системы ведения диалогов, этого маленького оранжевого овала с ложноножками ответов, который превращал обмен репликами в одну длинную безупречную кат-сцену: крупные планы, эмоции на лицах, неожиданные решения. Повторить такое до недавних пор не брался никто, кроме самой Bioware (у нее в разработке сейчас две игры: очевидная Mass Effect 2 и долгострой Dragon Age: Origins). Как после этого у PR-менеджеров Obsidian хватает смелости заглядывать нам в глаза и заявлять про «инновационную систему диалогов»? Проблема совершенно иного, морально-этического порядка. Не в ней дело. Итак, оранжевый овал неожиданно наносит ответный удар – чтобы никто не догадался, в виде раскладки кнопок геймпада Xbox 360 (не волнуйся, на PC игра тоже выйдет). С ложноножками.

ПРАВИЛА АМЕРИКАНСКОГО ФУТБОЛА

На дворе XXI век, наше время: Барака Обаму избирают на пост президента США, Тимати снимается в клипе со Снуп Доггом, Елена Беркова лидирует в голосовании на пост мэра города Сочи. Близится конец света. Предотвратить его должны спецслужбы и лично ты в роли крутого агента Майкла Тортона, который умеет вести идеологически выдержанные беседы и стрелять из автоматического оружия. И, что немаловажно, успешно совмещает эти два достойных занятия – во время диалога часто будет всплывать опция «выхватить пистолет», по нажатии на кнопку должно быть весело. Грустно только Майклу: по сюжету он должен будет бросить своих близких и друзей во имя великой цели (как будто бы все нормальные супергерои так не делают), принимать сложные решения (с душераздирающими последствиями) и – внимание! – выполнять различные задания. Во время выполнения, по всей видимости, и придется пользоваться вол-

Можно будет стрелять с двух рук и замедлять время. Мы серьезно!

Американский боевой гопак не оставляет унылым террористам никаких шансов!

Уже заочно любимый нами вариант диалога «выхватить пистолет» только что сработал на каком-то несчастном террористе.

шебной системой диалогов. Нагрубить собеседнику? Пожалуйста. Хотя опция «выхватить пистолет», согласись, выглядит гораздо интереснее: в Mass Effect такое можно было сделать строго ограниченное количество раз, а тут, похоже, придется чаще действовать подобным образом.

ШАКАЛЫ У ИНОСТРАННЫХ ПОСОЛЬСТВ

Так как доступная информация по игре на этом абзаце начинает стремительно заканчиваться, обратим внимание на менее насущные вещи – например, графическое исполнение. Которое, как бы помягче выразиться, и послужило поводом для нашего обидного закавыченного выражения в самом начале статьи. Во время диалогов (в свои лучшие минуты) игра напоминает «Ведьмака» с новыми текстурами, и это не то чтобы плачевно, но все же слабо соответствует пункту Unreal Engine 3 в списке главных достоинств игры. Такой же движок, задействованный в Mass Effect, выдавал картинку практически CGI-качества, а здесь на нас смотрят печальными глазами блестящие пластиковые манекены. Экшен-составляющая выглядит еще страшнее – почему-то вспоминается Kayne & Lynch образца 2007 года. По скриншотам также можно судить о нескольких любопытных фактах: помимо уже стандартной стрельбы «от плеча» и использования укрытий будет самый натуральный стелс-режим. Как у Сэма Фишера или, если хотите, Солида Снейка. На последнего игра тонко намекает словом espionage в формулировке жанра – там еще упоминаются new, thrilling и faced-paced, но это уже куда меньше похоже на правду. ■

ВО ВРЕМЯ ДИАЛОГА ЧАСТО БУДЕТ ВСПЛЫВАТЬ ОПЦИЯ «ВЫХВАТИТЬ ПИСТОЛЕТ», ПО НАЖАТИИ НА КНОПКУ ДОЛЖНО БЫТЬ ВЕСЕЛО.

DIALOGUE STANCE SYSTEM

Система диалогов все-таки ушла немного в сторону от Mass Effect – и пока не совсем понятно, пойдет ли ей это на пользу. Отныне реагировать надо мгновенно: в то время как собеседник произносит свою реплику, мы в остервенении жмем на нужную кнопку. Всего есть четыре варианта поведения (вспоминаем количество основных кнопок на геймпадах современных консолей), и чаще всего выдается не сам ответ, а скорее направление разговора. Иными словами, достаточно сложно будет угадать, что скажет наш игровой персонаж после нажатия, к примеру, кнопки «запугать»: в ход могут пойти истерические реплики вроде «у тебя будут проблемы, не надо со мной связываться!» или что-нибудь подходящее по контексту, все зависит от ситуации. Можно ведь в конце концов и «выхватить пистолет».

Американским шпионам по долгу службы положено стрелять в полицейских – ничего не поделаешь.

В такие моменты игра удивительно напоминает Playstation-эксклюзивные шпионские экшены Syphon Filter. Весьма хорошие.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Piranha Bytes – создатели серии Gothic

Автор: Дмитрий Карасев

Внешность героя не изменить.

RISEN

ПРИЗРАК «ГОТИКИ»

- **ЖАНР:** Action/Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** risen.deepsilver.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Piranha Bytes лишилась прав на серию Gothic, но ее дух живет в сердцах немецких разработчиков. Пусть они потеряли любимый сериал, никто не запретит им и дальше рубить капусту… прости, создавать ролевые игры. Тем более что Risen, по словам «пираний», будет лучше всех четырех «Готик», вместе взятых. Эти заявления можно было бы списать на обычную саморекламу, если бы не одно «но»: Piranha Bytes вполне по силам их выполнить.

СТАБИЛЬНОСТЬ – ПРИЗНАК МАСТЕРСТВА

Жизнь – непредсказуемая штука. Главный герой Risen собирался совершить круиз по теплым странам, но его корабль попал в шторм. Вытряхнув из ушей морской песок и оглядевшись по сторонам, он обнаружил: а) большой тропический остров; б) действующий вулкан прямо по курсу; в) толпу монстров в окрестных лесах; г) две группировки, с переменным успехом пытающиеся прибрать райский уголок к рукам. Впрочем, поначалу за кадром остается главное действующее лицо – некая злобная потусторонняя сила, затаившаяся в глубинах острова (потусторонние – они все такие, не кормят их, что ли?).

С этого момента и начинается игра. Piranha Bytes по традиции сразу бросает тебя в гущу событий, обещая при этом полную свободу действий (надо же!), возможность двигаться к финалу разными путями (кто бы мог подумать!) и настоящую реиграбельность (а мы уже и не ждали!). А если серьезно, остров действительно будет жить самостоятельной жизнью. Идя по лесу, ты можешь наткнуться на стаю волков, доедающих незадачливого лесника и потому не обращающих на тебя ни малейшего внимания. Но в следующий раз они могут кружить в поисках новой добычи…

Более того, попав на остров, ты сам становишься неотъемлемой частью его жизни. Очистив лес от волков, ты открываешь экологическую нишу для других хищников. Спасаешь NPC – получаешь благодарного помощника на всю игру, убиваешь не того персонажа – становишься персоной нон грата в одном из населенных пунктов. Рано или поздно твои подвиги приведут к заключению союза с одной из двух фракций – с инквизиторами или разбойниками. Первые явились сюда, чтобы разобраться с активизировавшейся нечистью, вторые позарились на многочисленные подземелья с запрятанными кладами. И те и другие дают доступ к многочисленным дополнительным квестам, кроме того, от выбора союзников зависит путь к финалу (итог, правда, в любом случае будет один).

«А остров, что вполне мог быть курортом, ареной станет дьявольских страстей…»

КОГДА В ТОВАРИЩАХ СОГЛАСЬЯ НЕТ

Разборки по поводу того, кто будет делать Gothic 4, длились долго и сопровождались скандалами. Началось все весной 2007 года, когда боссы Piranha Bytes заявили, что разрывают отношения с JoWooD и делают следующую игру самостоятельно. Издатели заявили, что вообще-то все права на серию принадлежат им. Победителями из юридических препирательств вышли представители JoWooD и тут же поручили индийцам из Trine Game Studios разрабатывать дополнение Gothic 3: Forsaken Gods. А Gothic 4 доверили парням из Spellbound (серия Desperados).

ФАКТЫ: **1** большой остров посреди океана | **1** набор зловещих предзнаменований | **1** главный герой

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

На деревья можно будет взбираться, а вот поплавать, увы, не дадут.

NO ELFES ALLOWED

Впрочем, если верить Piranha Bytes, никто не мешает послать к хоббитам всю дипломатию и просто пройтись по острову на манер машины смерти, убивая всех на своем пути. Все равно большая часть игры сведется к переводу врагов в очки опыта. Ничего нового в боевой системе нет, все как обычно: вид из-за спины героя, несколько приемов и комбо, по желанию – возможность поразить врага издалека с помощью лука или магии. Классов как таковых в Risen не предусмотрено, лишь набор умений, которые ты развиваешь по своему усмотрению. Есть среди них и мирные навыки (например, кузнечное дело), позволяющие заработать на жизнь.

Впрочем, авторы уже заявили, что система развития персонажа будет предельно простой и доступной. Возня с характеристиками, умениями и прочей статистикой отойдет еще дальше в тень в угоду игрокам, жаждущим большей динамики и не желающим размышлять о преимуществах «интеллекта +3» перед «силой +4».

А разгуляться будет где: огромные территории, множество врагов, которые, если верить Piranha Bytes, будут полностью соответствовать формулировке «экзотический». Тропические джунгли – это тебе не леса и степи средней полосы. В таком климате не водятся орки, эльфов с гномами тоже не предвидится. Зато ходят разговоры о расе неких амфибий, болотных хищниках, предпочитающих нападать из водоемов, червеобразных монстрах и прочих «зверушках». И «зверушки» эти обладают немалым интеллектом (например, обучены нападать стаями), пребольно кусаются и резво бегают – на тот случай, если ты решишь сделать ноги.

Кажется, герой наступил монстру на ногу.

Птица Говорун отличается умом и вкусным мясом…

ОТЫГРЫВАЯ РОЛЬ

С одной стороны, Risen ужасно банальна. Приведенному выше описанию соответствует как минимум штук пять разрабатываемых сейчас проектов. Даже тропической экзотикой уже никого не удивишь: вспомни хотя бы Two Worlds: The Temptation, описание которой можно найти в предыдущем номере журнала. С другой стороны, у нас есть шанс получить редкую action/RPG, в которой и с экшеном полный порядок, и ролевая часть не забыта. В конце концов, сотрудники Piranha Bytes набили руку на подобных играх.

А Risen – это новый вызов, возможность доказать свою состоятельность после разрыва и скандала с JoWood. ■

ВОЗНЯ С ХАРАКТЕРИСТИКАМИ, УМЕНИЯМИ И ПРОЧЕЙ СТАТИСТИКОЙ ОТОЙДЕТ ЕЩЕ ДАЛЬШЕ В ТЕНЬ В УГОДУ ИГРОКАМ, ЖАЖДУЩИМ БОЛЬШЕЙ ДИНАМИКИ.

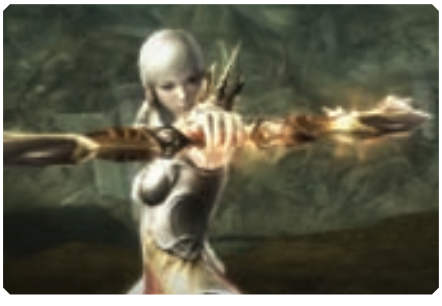
ОСТРОВ ВЕЗЕНИЯ

Отдельного слова заслуживает сам остров, который тебе предстоит исследовать. По размерам он сопоставим с миром Gothic 2. Здесь найдется место как минимум одному крупному городу плюс нескольким мелким поселениям. Из достопримечательностей – разветвленная система подземных тоннелей, полная монстров и сокровищ. Движок, усиленный технологией SpeedTree (красивые деревья, листва), должен на ура выдавать потрясающие пейзажи и обеспечивать приемлемую производительность даже на средних компьютерах.

Автор:
Дмитрий Карасев

Я БЫ В РЫЦАРИ ПОШЕЛ...

Различия между обитателями Элиоса и Асмодеи сводятся исключительно к внешнему облику: и стартовые характеристики, и выбор профессий для них абсолютно одинаковы. Сама система классов больше всего напоминает Ragnarok Online: сначала ты выбираешь одну из «базовых» профессий, которая при достижении определенного уровня делится на две специализации. Воин становится либо Gladiator, специализирующимся на нанесении высокого урона, либо Templar, который основную ставку делает на защиту. Скаут превращается в Assassin (мастер маскировки предпочитает устранять врагов одним проникающим ударом) или в Ranger (классический вариант стрелка). Маг может пойти либо по пути Spiritmaster и получить способность призывать на помощь различных элементалей либо – Sorcerer и сделать акцент на атакующих заклинаниях. Священник эволюционирует в Cleric, усиливая медицинские таланты, или в Chanter (эдакий паладин, «боевой» лекарь, способный постоять за себя в сражении).



AION: THE TOWER OF ETERNITY

МИР НАШЕЙ МЕЧТЫ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** NCsoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.aiononline.com/en
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 года

Уже сейчас Aion: The Tower of Eternity можно удостоить титула самой ожидаемой MMORPG этого года. Потрясающе красивая игра, главный проект NCsoft последних нескольких лет и полноправный преемник Lineage 2, который должен исправить все недостатки своего предшественника... Впрочем, при том столпотворении, что происходит сейчас на ММО-рынке, одними обновлениями и исправлениями успеха не добьешься. Боссы NCsoft прекрасно понимают – нужно предлагать что-то новое.

Жителей Асмодеи так и тянет причислить к демонам, но если верить NCsoft , деление на добро и зло тут неуместно.

УРАВНЕНИЕ С ТРЕМЯ МИРАМИ

В Атрее (Atreia) не нашлось места ни вечной вражде эльфов с орками, ни джедаям на звездолетах. Вместо них бог Айон (Aion) создал две расы – людей и драканов. Последние были призваны присматривать за человечеством и охранять Башню вечности (The Tower of Eternity), которая являлась физическим воплощением Айона в этом мире. Увы, вскоре драканы, набравшие силу посредством бесконечных тренировок, подняли бунт против своего создателя, назвали себя балаурами (Balaurs) и принялись уничтожать все живое по принципу «кто не с нами, того на фарш». В ответ Айон создал 12 Небесных Стражей и Эфир – субстанцию, позволяющую творить магию. Долгое время Хранители и те из людей, кто научился пользоваться Эфиром (даэвами), вели кровопролитную войну с драканами. Наконец двум стражам надоели бесконечные сражения (шутка ли, тысяча лет минула, а все без толку!), и они, несмотря на протесты части соратников, решили встретиться с балаурами для переговоров о мире. Причем не где-нибудь, а в самой Башне. Результат оказался плачевным: вспыхнула драка, переросшая битву, переговорщики погибли, Башня развалилась, мир раскололся на три измерения. В верхнем, названном Элиос (Elysea), обосновались те пять лордов, кто в свое время поддержал идею переговоров, а также их сторонники. Расположенная на самом дне Асмодея (Asmodae), почти не получающая солнечного света, стала пристанищем для бывших противников мирного решения конфликта. Посередине оказалось Чистилище (Abyss) – мир парящих в пустоте островов, вотчина уцелевших балауров (терроризирующих и тех и других) и одновременно арена битв между жителями «верхнего» и «нижнего» миров.

На основе результатов PvP-поединков составляется специальный рейтинг наиболее успешных бойцов.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Это, конечно, очень сжатый пересказ событий – придуманную сценаристами NCsoft историю расколовшегося мира можно изучать часами. Так или иначе, в центре внимания именно конфликт между представителями некогда единой расы. Ты, в свою очередь, волен выбирать, к какому из двух лагерей присоединиться.

Надо заметить, что жизнь в разных условиях серьезно сказалась на обитателях двух миров. Если жители солнечного Элиоса почти не отличаются от нас с вами, то уроженцы Асмодеи приобрели явно демонические черты вроде светящихся красных глаз и фиолетового оттенка кожи. Впрочем, ты можешь предпочесть зеленый или серый – NCsoft уделяет повышенное внимание возможности создать уникального персонажа. Прошли времена, когда на крохотной полянке собирался десяток одинаковых эльфов: ты сможешь задать целый ряд параметров – от роста персонажа до формы и цвета глаз. Окончательный вариант этого «настроечного» механизма, если верить разработчикам, будет очень напоминать систему из TES4: Oblivion.

По своему вкусу дозволено подбирать внешний вид доспехов и оружия, например, раскрашивая их в приятные глазу цвета. Более того, если пришло время менять полюбившийся щит на более мощный, ты сможешь «перенести» его внешний вид на новый предмет. Жаль только, что крылья всем выдают одинаковые...

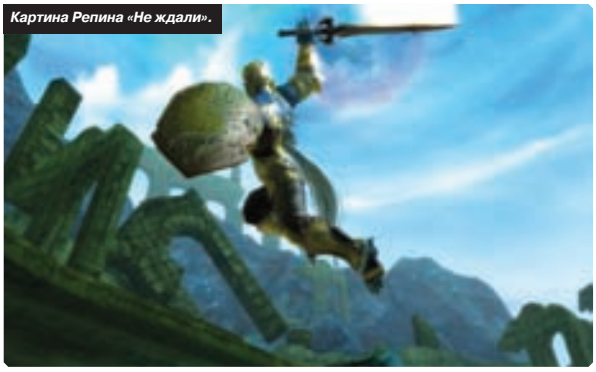
ПОРА В ПОЛЕТ

Да-да, ты не ослышался. Одной из главных особенностей Aion станут полеты. Само собой, просто так воспарить не удастся – чтобы обрести крылья, нужно достичь определенного уровня и выполнить специальный квест.

По умолчанию твой персонаж способен продержаться в воздухе всего минуту, но есть специальные навыки, позволяющие увеличить это время, равно как и освоить различные маневры и «фигуры высшего пилотажа». Не смейся, это может спасти тебе жизнь – крылья предназначены не только для передвижения, но и для поединков в воздухе. А там, если верить NCsoft, преимущество получит тот, кто увереннее чувствует себя в полете и кто знает, как нанести удар сверху или зайти противнику в тыл (просто авиасимулятор какой-то получается, а не RPG).

Одновременно крылья служат своеобразным пропуском в мир Чистилища, являясь единственным средством передвижения между летучими островами. Впрочем, спешить туда в любом случае не стоит. Чистилище – это арена для PvP,

КРЫЛЬЯ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, НО И ДЛЯ ПОЕДИНКОВ В ВОЗДУХЕ.


Картина Репина «Не ждали».

ЧУДЕСА ПЛАСТИЧЕСКОЙ ХИРУРГИИ

Еще одно новшество Aion – система трансформаций, специальных навыков, позволяющих герою превращаться в другое существо. Часть из них является общедоступной, другие зарезервированы для конкретного класса или расы. Например, скаут может стать волком, что позволит ему двигаться быстро и незаметно. Получить их можно по-разному: купить в магазине соответствующий учебник, выполнить квест и т.д. Выбор трансформаций пока невелик, но впечатляет разнообразием – от дракона до початка кукурузы.

Впечатляет? Движок CryEngine как-никак.

По меркам NCsoft, данный шедевр архитектуры можно охарактеризовать как скромный коттедж.

место постоянных сражений обитателей двух миров. В том числе за многочисленные крепости, разбросанные по воздушным островам.

Разнообразить поединки между игроками должен «элемент неожиданности», который сами разработчики из NCsoft называют системой PvPvE. Иными словами, в любое сражение могут вмешаться балауры, причем поведение драконоподобных существ абсолютно непредсказуемо. Они могут нападать на всех без разбора, а могут помочь одной из сторон, после чего наброситься на победителей...

РОДИНА ЗОВЕТ

Другой фактор неожиданности – периодически открывающиеся тут и там порталы, позволяющие проводить рейды на вражескую территорию. Предназначены они для выполнения специальных RvR-квестов. Как известно, львиная доля критики доставалась Lineage 2 за монотонное истребление монстров и выполнение однообразных квестов, чтобы развить персонажа. Одна из мер по исправлению этой ситуации – задания, основанные на противостоянии двух рас. Например, главному алхимику срочно требуется цветок, растущий исключительно под стенами чужой столицы. Или, скажем, во что бы то ни стало надо обокрасть вражескую сокровищницу... Понятно, что для выполнения таких миссий будут собираться целые отряды из высокоуровневых персонажей.

Остальные квесты делятся на обычные и «золотые», позволяющие продвигаться по карьерной лестнице. Так, выполнив все поручения шерифа в стартовой зоне, ты получишь от него рекомендательное письмо к начальнику ближайшего города и т.д. Продвигаясь в табели о рангах, получишь различные награды, которые дадут определенный бонус.

Сами задания, правда, не блещут оригинальностью – все время нужно что-то найти и кого-то убить. Да и опыта за них дают не очень много, так что без массового забоя монстров никак не обойтись. Точнее, не совсем массового – здесь у Aion тоже свой подход. Если в других MMORPG герой идет напролом, на ходу убивая мелких кабанчиков и гоблинов, то Aion делает акцент на поединках с одинокими, но сильными врагами. Практически у любого монстра здоровья больше, чем у игрока, – в какой MMORPG такое бывало?

Большинство монстров в мире Aion – гуманоиды, причем не лишенные разума.

AION ВЫДЕЛЯЕТСЯ НА ФОНЕ ДРУГИХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР СИСТЕМОЙ PVPVE: В ЛЮБОЕ СРАЖЕНИЕ МОГУТ ВМЕШАТЬСЯ БАЛАУРЫ – ПРЕДСТАВИТЕЛИ «НЕИГРОВОЙ» РАСЫ.

МЫ ВСЕ УЧИЛИСЬ ПОНЕМНОГУ

Ролевая система практически полностью соответствует механизму Lineage 2 – с повышением в уровне герой изучает и новые умения. Дополнительные навыки можно получить после прочтения специальных книг. Отдельного упоминания заслуживают разве что стигмы – камни, добавив которые в инвентарь персонажа ты получишь какую-нибудь спецспособность, не исключено что доступную исключительно другому классу. Уже сейчас стигм настолько много, что количество вариантов экипировки героя неудержимо стремится к бесконечности.

Что точно не является темой для дискуссий, так это потенциал The Tower of Eternity. Увлекательные поединки с монстрами и возможность воплотить в жизнь мечту Икара, воздушные сражения на фоне парящих в невесомости островов и завораживающие пейзажи... NCsoft проделала огромную работу, подыскивая для Aion совершенные материалы. Остается надеяться, что построенное из них здание окажется таким же прекрасным. ■

Подземный мир Асмодеи во всем своем очаровании.

Логово балауров, судя по всему.

Автор:
Роман Епишин

Даже маленькая подлянка, устроенная сопернику, оборачивается красивым взрывом.

ОСТАНОВИТЕ ЭТОТ МИГ

Помимо одиночного режима авторы планируют мультиплеер, однако пока неясно, как он будет работать. Дело в том, что в сольном заезде, выбирая ловушку, игрок останавливает время, а при участии нескольких пользователей делать это немного затруднительно.

SPLIT/SECOND

ВЗРЫВНЫЕ ГОНКИ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideo-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Гоночной игрой Pure английская студия Black Rock наглядно доказала, что даже хорошо знакомый вид спорта с помощью оригинальной идеи можно превратить в необычный и захватывающий аттракцион. Разработчики под другим углом взглянули на квадроцикл, превратив его из транспортного средства в спортивный инвентарь сродни роликовой доске. Виртуальные гонщики использовали железных коней не столько для езды, сколько для безумных трюков.

ПИРОМАНИЯ

На этот раз Black Rock взялась за автомобили, и, как ты, конечно, догадался, ее гонки не имеют ничего общего с привычными заездами наперегонки. Впрочем, соревновательный момент никто не отменял, просто на пути к финишу водители полагаются не только на свое мастерство и мощь моторов, но и на… взрывы. Заезды, согласно сюжету, устраиваются в рамках популярного телевизионного шоу и проходят в специально подготовленном городе. Все трассы в нем «заминированы», причем перед началом гонки участникам прокручивают ознакомительный ролик, где отмечены места расположения «взрывчатки».

Во время движения каждый из них может активировать тот или иной заряд и устранить соперников. Впрочем, с тем же успехом мощный взрыв можно применить для расчистки завалов и прокладки альтернативного пути. Кроме того, некоторые заряды обладают колоссальной разрушительной силой: будучи активированными, они в мгновение ока уничтожат многоэтажные здания, сметут с дороги целую группу преследователей и здорово изменят маршрут движения.

МУДРЫЙ РАСЧЕТ

Соперники гибнут не только под обломками рухнувшей на них башни или моста, но и в столкновениях с неожиданно возникшими препятствиями. На одной из трасс можно подорвать заряд, опрокидывающий на дорогу прикрепленные к стреле подъемного крана тяжеленные балки. Там же расположена труба, из которой по твоей команде вырывается мощный поток воды, смывающий соперников. Главное – правильно рассчитать, когда и какой ловушкой лучше воспользоваться.

Тактическое планирование в Split/Second организовано примерно по тому же принципу, что и в Pure. Там игрок решал, потратить ли ему энергию, накопленную с помощью простых трюков, на ускорение или чуть подождать и подкопить на супертрюк. Здесь эта же субстанция набирается за счет лихих пируэтов и виражей на дороге, а расходовать ее можно по чуть-чуть на простые ловушки или всю сразу на особенно мощный взрыв. И в данном случае сходство с Pure – безусловный плюс. Судя по всему, студия готовит еще одну очень необычную и очень захватывающую игру. ■

ИЗ ТРУБЫ ПО ТВОЕЙ КОМАНДЕ ВЫРЫВАЕТСЯ МОЩНЫЙ ПОТОК ВОДЫ, СМЫВАЮЩИЙ СОПЕРНИКОВ.

Во время гонки разрушаются огромные эстакады и многоэтажные здания.

ФАКТЫ:

1 диспетчерская башня рушится на трассу

1 Боинг 747 падает на гонщиков в аэропорту

16 тяжелых балок роняет на дорогу кран

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Эдди Рикенбакер (Eddie Rickenbacker), летчик времен Первой мировой войны

Автор:
Владимир Карпов

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

НЕБЕСНЫЕ РЫЦАРИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Rise of Flight
ЖАНР: Simulator
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК: neoqb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–32
ИНТЕРНЕТ: www.riseofflight.ru
ДАТА ВЫХОДА: Весна 2009 года

Лучший отечественный авиасимулятор «Ил-2: Штурмовик» вовсе не думает почивать на лаврах (см. недавний addon «Чужое небо»), однако вскоре ему, похоже, придется потесниться. Команда энтузиастов из neoqb вот-вот закончит работу над своим дебютным проектом «Война в небе – 1917» (западной аудитории известна как Rise of Flight), и уже сейчас можно с уверенностью утверждать, что игру ждет славное будущее.

ПОД КРЫЛОМ САМОЛЕТА

«Война в небе – 1917» принадлежит к редкому племени авиасимов, действие которых разворачивается во времена Первой мировой войны (с ходу удается припомнить разве что Red Baron). Выбор эпохи достойный: едва ли в истории авиации был другой период, когда сражения в воздухе так напоминали рыцарские поединки Средневековья. Здесь враг не точка на радаре, а вот он, в 300 футах прямо по курсу. Утробный рокот моторов, как когда-то грохот копыт, нарушает спокойствие знойного летнего дня; ты несешься на противника, поливая его градом трассирующих пуль, и сквозь пелену дыма видишь искаженное яростью лицо, наполовину скрытое забралом... то есть, конечно, пилотным шлемом. Ощущения незабываемые, и усомниться в том, что 90 лет назад все происходило именно так, решительно невозможно. Уникальность и достоверность – основные достоинства проекта. В игре множество справочных материалов по наградам, событиям, боевой технике и пилотам того времени: создается впечатление, что авторы создавали своего рода интерактивную энциклопедию. Кроме того, с топографической точностью воссоздан ландшафт Европы того времени: территория размером 125 тыс. кв. км вместила

Столкнуться с противником в воздухе зачастую куда проще, чем подстрелить его.

около 400 городов Восточной Франции, Германии, Бельгии и Люксембурга.

СТАНЬ АСОМ!

Но нас прежде всего интересуют самолеты. В финальной версии игрокам будут доступны две модели: Fokker D.VII и SPAD 13. Покупатели коллекционной версии получат доступ к самолету Nieuport 17 российского производства. Остальные пользователи смогут приобрести его, Albatros DV.a и Nieuport 28 в онлайн-магазине игры уже в день релиза. По словам Андрея «An. Petrovich» Соломыкина, ведущего программиста проекта, конструкция каждой модели разделена на множество частей (например, планер самолета Fokker D.VII состоит аж из 27 элементов!), обладающих разными характеристиками: инерционно-массовыми, габаритными, аэродинамическими, прочностными и т.п.

Правдоподобная физика оказывает существенное влияние на поведение самолета. Хрупкие детали ломаются, гибкие – гнутся, ткани рвутся на лоскуты; аварии в результате получаются бесконечно разнообразными: можно слегка надломить крыло или шасси при посадке или вовсе расколоть машину на несколько частей, столкнувшись с земной твердью.

Вообще, угробить дорогостоящую стальную птицу куда проще, чем научиться ей управлять подобно хьюзовским асам из «Ангелов ада» (Howard Hughes' «Hell's Angels»). Авторы приняли верное решение, пойдя на некоторые уступки игрокам-новичкам. Речь идет прежде всего о тренировочной миссии. Анимированные ролики, стилизованные «под эпоху», введут в курс дела, а опытный виртуальный инструктор, вылитый Эдди Риккенбакер (Eddie Rickenbacker, реальный американский летчик времен Первой мировой), расскажет об основных премудростях полета. Перед началом задания можно включить «узаконенные» читы: автоматический прогрев двигателя, автоприцеливание, автопилотирование и другие упрощающие жизнь новичка опции.

Но почему так мало самолетов – всего четыре? Ответ прост: добавлять авиатехнику будут постепенно, уже после выхода игры. Создатели обещают, что со временем станут доступны самые популярные и необычные из 162 видов самолетов Первой мировой: бомбардировщики, разведчики, истребители. Плюс наземная техника.

ПОЛЕТЫ В ОНЛАЙНЕ

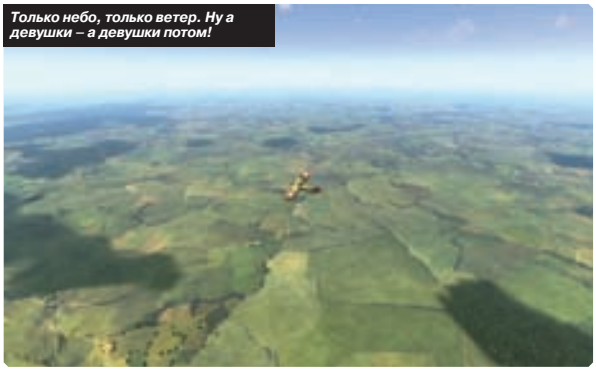
Онлайн – основная составляющая «Войны в небе», и подключение к интернету – обязательное условие. Приобретая игру, ты получаешь интернет-аккаунт со специальным счетом, с помощью которого сможешь впоследствии оплачивать игровые покупки. Но главное – это возможность вместе с такими же влюбленными в небо энтузиастами создавать собственные летные соединения (эскадрильи, полки) и участвовать в виртуальных войнах. Система единой мировой онлайн-статистики честно покажет, кто достоин считаться асом из асов.

Одиночной сюжетной кампании в игре нет – ее место занимает режим «Карьера». По сути это генератор миссий, которые создаются на основе исторических данных о ведении авиацией боевых действий в период 1917–1918 годов. Пользователь может выбрать тип самолета, полк и дату начала карьеры и принять-ся за выполнение заданий, среди которых уничтожение наземных целей, сопровождение, разведка, перехват и др. Всего создатели обещают более 80 видов миссий.

ИГРА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

«"Война в небе" – не игра в общепринятом понимании этого слова, от нее не стоит ждать лишь развлечения. Это продукт для тех, кто хочет узнать больше об истории авиации, для тех, кто и сам хочет научиться творить», – говорит продюсер проекта Альберт «LOFT» Жильцов.

Слова не расходятся с делом. К работе над игрой привлекаются профессиональные моддеры, люди, увлеченные судьбой проекта не меньше его создателей (которые, кстати, в свое время отметились модом для «Ил-2» – Air Dominance War). По словам Альберта, самые трудоспособные и достойные авторы имеют все шансы поправить финансовое положение благодаря собственным творениям, а то и вовсе влиться в основную команду разработчиков. Может, речь идет о тебе? ■



Только небо, только ветер. Ну а девушки – а девушки потом!

Любой скриншот из «Войны в небе – 1917» можно запросто ставить в качестве фона на рабочий стол.

В игре большое количество населенных пунктов. Здания можно взрывать, существует несколько степеней повреждений строений.

Уникальная система повреждений в действии. Такого ты не увидишь больше нигде.

ЕДВА ЛИ В ИСТОРИИ АВИАЦИИ БЫЛ ДРУГОЙ ПЕРИОД, КОГДА СРАЖЕНИЯ В ВОЗДУХЕ ТАК НАПОМИНАЛИ РЫЦАРСКИЕ ПОЕДИНКИ.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Майкл Корлеоне, представитель самой знаменитой мафиозной династии в художественном мире **ПОХОЖЕ НА:** The Godfather, Mafia, Scarface

Автор:
Сергей Думаков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

О КОМПАНИИ

2004 Выходит первая игра студии – The Lord of the Rings: The Third Age.

2006 На прилавках появляется первый интерактивный «Крестный отец».

2009 Выходит «Крестный отец 2».

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ 2

...А ИЗ-ПОД ПОЛЫ ТОРЧАЛ НАГАН

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Godfather 2
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Redwood Shores
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/the-godfather-2

Монструозный конгломерат Electronic Arts сейчас похож на безумного часовщика: если вдруг игра, в которую вложена чертова прорва денег, не пошла, работники компании готовы разложить несчастную на винтики и шестеренки – лишь затем, чтобы заменить бракованные. Тогда часы будут собраны вновь, невидимая рука повернет ключ завода и... Кто его знает, возможно, эти, новые, пойдут. Мастер приложит ухо к стальному корпусу, улыбнется и выложит часы на витрину.

ВНЕЗАПНОСТЬ

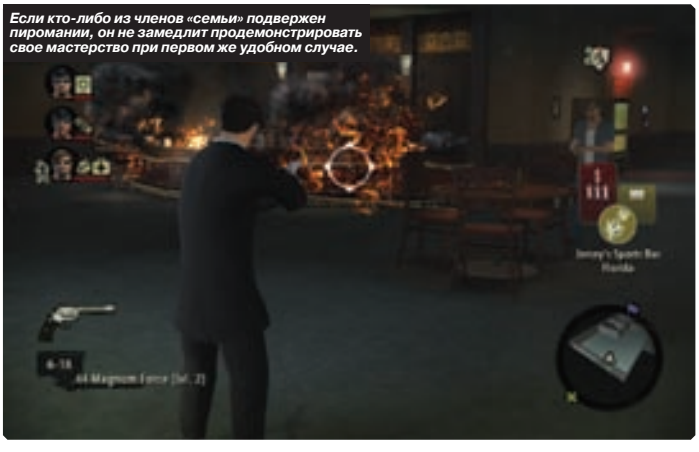
Собранный заново «Крестный отец 2» производит шокирующее впечатление на человека, знакомого с первой частью игры. Так бывает только в сказках: все то, что страшно раздражало, убрано, лучшие моменты сохранены и отшлифованы до бриллиантового блеска, все нововведения словно выужены из твоей головы. Здесь, должно быть, есть какой-то подвох? Будем разбираться.

ДРУГОЕ ВРЕМЯ

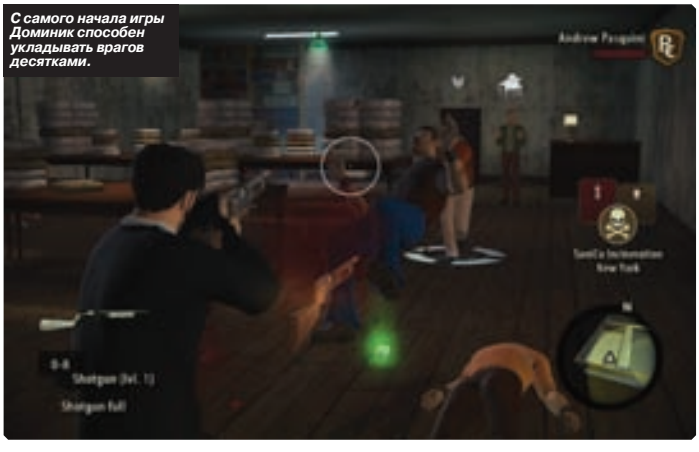
Главного героя, как и 36 месяцев назад, приходится творить своими руками, чтобы в первой же миссии полюбоваться бликами кубинской революции на его дорогих лакированных туфлях. На мафию, накануне подписавшую с бывшими правителями Гаваны договор о сотрудничестве, в эти минуты больно смотреть: даже идиоту понятно, что в пламени уличных баррикад сгорает не город – сгорает вся эта эпоха сицилийских романтиков с белоснежными платками за пазухой. Наступает совсем другое время. Едва вырвавшись с бушующего острова (и оставив там своего босса), наш Доминик попадает в охваченный страстями Нью-Йорк. Хрупкое перемирие мафиозных кланов нарушено, законы чести больше не в ходу, все катится к чертям. Доминик, не хочешь ли ты стать доном? Конечно, это большая честь для меня. Отлично, давай расправимся с этими парнями.

ПОДПИСАЛ ФИКТИВНЫЙ ЧЕК

Для полноценного функционирования «семьи» необходимо, чтобы у дона были подручные. Лучшие из лучших! Только с их помощью Доминик может вскрывать сейфы,



Если кто-либо из членов «семьи» подвержен пиромании, он не замедлит продемонстрировать свое мастерство при первом же удобном случае.



С самого начала игры Доминик способен укладывать врагов десятками.

Сила контраста: пассажир и автомобиль выглядят героями разных игр. К сожалению, картинку такого уровня «Крестный отец 2» демонстрирует редко.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

+ Узнаваемая атмосфера, харизматичные герои, большой игровой мир и удавшийся микроменеджмент.

– Пугающее визуальное исполнение.

ЦЕНИТЕЛИ ЖАНРА В ВОСТОРГЕ, ОСТАЛЬНЫЕ В ЛЕГКОМ НЕДОУМЕНИИ.

8.0

закладывать взрывчатку и обесточивать здания – сам герой снисходит лишь до общения с зарвавшимися менеджерами и до эффектных расправ над врагами. Одними расправами, к сожалению, всех проблем в городе не решить. Ключ к ним – всевозможные бизнесы, в огромном количестве разбросанные по городу. Чем большим количеством бизнесов владеет «семья», тем выше общий доход. Кроме того, чтобы уничтожить враждебную группировку, нужно лишить ее всех доходных мест, лишь после этого распахнутся ворота последнего убежища конкурентов, так что смысл в налете на увеселительные заведения есть, и немалый. По-прежнему решение деловых вопросов отнимает много времени, но отныне тебе совсем не обязательно лично ломать руки каждой цветочнице. Пригодятся те самые «солдаты», которых ты собственноручно приглашаешь в клан и навыки которых можно развивать на протяжении всей игры. Достаточно указать им цель, все остальное бравые парни сделают сами, причем чем выше характеристики каждого, тем быстрее будет достигнуто желаемое.

В ПЛЕНУ СТРАТЕГИИ

Заранее стоит приготовиться к тому, что основную работу придется делать, не выходя из собственного особняка. «Крестный отец 2» предлагает интересную систему менеджмента – так называемый «вид дона», который позволяет молниеносно реагировать на любые происходящие изменения. «Вид дона» – это вид на город с высоты птичьего полета, своеобразная карта, на которой маркерами отмечены все заведения и ключевые точки конкретной локации. Можно зайти в любое из них, справиться о текущем состоянии дел и даже нанять охрану. Если на принадлежащий Доминику бизнес совершено нападение, одним щелчком по маркеру на карте можно отправить туда подмогу – или же просто следить в режиме реального времени, как протекает схватка (количество нападающих и обороняющихся показано схематичными фигурками). Точно так же организуются нападения и захваты; дону при этом, как уже говорилось, не обязательно даже вставать с кресла – очень удобно и, что называется, соответствует. Кроме того, «вид дона» позволяет оценить членов собственной «семьи», продвинуть по службе особо отличившихся солдат и проверить, как себя чувствуют другие кланы. В удобных меню, помимо прочего, скрыта информация обо всех имеющихся миссиях, совершенных преступлениях и договоренностях со всевозможными контактами.

У каждого из управляющих есть свои слабости. Если их использовать, переговоры проходят значительно быстрее.

Любая случившаяся неприятность тут же отображается в «виде дона».

ЕСЛИ НА ПРИНАДЛЕЖАЩИЙ ДОМИНИКУ БИЗНЕС СОВЕРШЕНО НАПАДЕНИЕ, ОДНИМ ЩЕЛЧКОМ ПО МАРКЕРУ НА КАРТЕ МОЖНО ОТПРАВИТЬ ТУДА ПОДМОГУ.

Игра изобилует разрушаемыми объектами. Захватом бензоколонок лучше руководить лично – в эстетических целях.

ПРОМЕНАД

Все это позволяет освободить время для особых, по-настоящему достойных дона дел. Разъезжать по городу в автомобиле в поисках нужных людей. Договариваться с политиками и адвокатами, чтобы те прикрывали «семью». Искать способы давления на соперников – дело в том, что недостаточно просто убить влиятельного мафиози. Нужно убить его с шиком, так, чтобы послать верхушке ясный сигнал – этот город может принадлежать только одному человеку. Иногда прохожие готовы подсказать, как именно можно убрать того или иного преступника – разумеется, в обмен на другую услугу. Эта часть игры особенно интересна, жизнь на улицах вообще стала ярче. Каждый второй просит о помощи, каждый пятый знает, где скрывается враг. Если же вдруг какой-то гражданин стал свидетелем преступления, он обязательно постарается вызвать полицейских – в таком случае его (как, впрочем, и самих полицейских) можно успокоить банкнотой. В этом, наверное, главное отличие игры от первой части – здесь можно с удовольствием гулять по бульварам.

И БЫСТРЕЙ В САМОЛЕТЫ!..

Нить повествования бросает нас из Кубы в Нью-Йорк, из Нью-Йорка во Флориду. Места действия меняются с головокружительной скоростью. Причем у каждого – свое лицо, свое музыкальное сопровождение и своя особенная атмосфера. Разработчики сделали выбор в пользу небольших, но насыщенных событиями подуровней и не прогадали. Каждый, кто помнит нудные «уличные войны» в первой части игры, согласится, что лучше противостоять одной-двум сильным «семьям», чем постоянно огрызаться на дюжину мелких. Такое решение позволило выстроить в городах целые тематические структуры из заведений общей направленности. Если у них один владелец, он получает право на дополнительные бонусы. Так, контроль над оружейным бизнесом увеличивает максимальное количество патронов в обойме, а владение автомастерскими позволяет обвешивать машины тяжелой броней. Потеря любого из таких заведений ведет к потере бонуса, в чьих бы руках он ни находился.

ОПЯТЬ ШЕСТЕРЕНКИ

Так в чем же подвох? В «Крестного отца 2» играть приятнее, удобнее и интереснее. Иногда кажется даже, что так мог бы выглядеть идеальный гибрид GTA4 и Mafia – так почему же не отпускает ощущение недоделанности, ощущение мелкой, досадной ошибки, которая портит все впечатление? Навряд ли человек, знакомый с первой частью игры, даст ответ на этот вопрос. Зато любой другой ответит моментально: игра безнадежно, отчаянно устарела. Такой она должна была выйти три года назад, но никак не теперь, когда даже Fallout 3 и BioShock не кажутся чем-то необычным. Может, художники и сделали свою работу на отлично, но вот программисты удивить не смогли. Размытые, нечеткие текстуры; топорная анимация; деревянные персонажи и всеобщая бледность цветовой гаммы; смешные законы физики, по которым живут местные шоссе, – это лишь малая часть тех недугов, от которых принято вакцинировать проекты такого уровня еще в младенческом возрасте. Конечно же, в какой-то мере на это можно закрыть глаза. В особо удачные моменты (штурм особняка мерзавца Росетти, ограбление трастового банка, первая полицейская погоня) считать полигоны даже в голову не приходит, но в более спокойных условиях все вышеперечисленное бросается в глаза. Машины, появляющиеся из воздуха; фонари, пронизывающие лучами света всю локацию... Ну почему, почему этому часовщику так не везет?..

Обычно, едва завидев коктейль Молотова в руках Доминика, окружающие начинают голосить.

Управлять напарниками очень легко – более того, зачастую они сами, безо всякой подсказки, выбирают верную тактику.

Реклама

GAMEPOST
www.gamepost.ru

PlayStation 2
Самая популярная и доступная домашняя развлекательная система. В мире продано более 100 мл. шт. DVD 5.

Nintendo Wii
Wii – свежа, нова и уникальна, но что самое главное, Wii – это источник радости и веселья. Новая консоль от Nintendo изменит ваше представление о домашних видеоиграх раз и навсегда.

PlayStation 3
Самая мощная и многофункциональная игровая машина от Sony. Blu-Ray плеер, возможность выхода в Интернет, супер-дизайн и игры нового поколения.

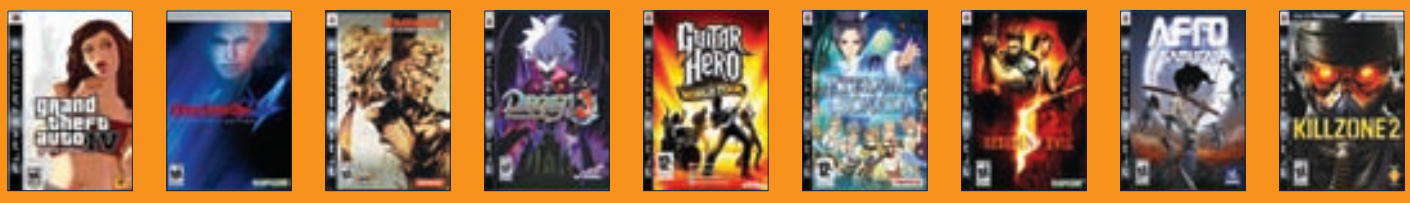
XBOX 360
Первая консоль нового поколения от Microsoft. Богатая библиотека игр и онлайновый сервис XBOX Live. Доступен с емкостью жесткого диска на 60 GB и 120 GB.

PSP
Карманная приставка нового поколения. Отличная графика, множество аксессуаров и возможностей.

GAMEPOST

В сети с 1998 года!

- ✉ Доставка в любой уголок России почтой или UPS
- ✉ Доставка курьером по Москве от 3-х часов
- ✉ Более 1500 игр на сайте на все игровые системы
- ✉ Оригинальные зарубежные коллекционные издания, раритеты и редкие игры
- ✉ Фигурки по играм, аниме товары, игровые аксессуары, Blu-ray диски, сувениры по играм
- ✉ Доставка игр под заказ из-за рубежа



t +7 (495) 780 88 25 e sales@gamepost.ru i www.gamepost.ru

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Final Fantasy, Breath of Fire, Xenosaga

Автор:
Дмитрий Карасев

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

THE LAST REMNANT

SQUARE ENIX СДЕЛАЛА ЭТО

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: lastremnant-game.com

Руководство Square Enix – компании, которая производит добрую половину известнейших JPRG, – давно готовило экспансию за пределы Страны восходящего солнца (и за пределы консольного рынка). И вот первый заморский гость отправился покорять PC. Прибытия The Last Remnant ждали многие, и в этом нет ничего удивительного. Если Square Enix собирается продолжить отношения с владельцами PC, то их первый проект просто обязан не ударить в грязь лицом. Да и застоявшемуся в последнее время жанру RPG уже давно нужен был глоток свежего воздуха…

SQUARE ENIX СДЕЛАЛА ЭТО КРАСИВО

Можешь не сомневаться – в случае с The Last Remnant японцы старались сделать как лучше. Причем именно так лучше, как они делали с Final Fantasy, Breath of Fire и другими своими хитами. И все же в дело вмешалось одно «но». Тот же сериал Final Fantasy является легендой, и отдельные огрехи в очередной игре теряются за громким именем, узнаваемым стилем и фирменной атмосферой. The Last Remnant же столкнулась, образно выражаясь, с девственно чистой аудиторией, а в таких случаях именно недостатки волей-неволей выходят на первый план.

Взять хотя бы сюжет. С одной стороны, перед нами эпическое повествование в лучших традициях Square Enix с запутанными интригами, коварными предательствами, личными драмами, крушениями целых государств… Поиски главным героем Рашем своей сестры превращаются в борьбу за будущее целого королевства. Чуть позже происходящее затрагивает соседние страны, а где-то к середине игры начинает решаться судьба всей планеты. На мелочи японские сценаристы не размениваются, и в этих словах нет ни капли иронии. С другой стороны, роли основных персонажей можно определить уже по первым кадрам. Вот главный герой с наивным выражением лица, вот благородный и прекрасный принц, вот его мудрые советники, вот гадкий гад – и далее по списку. И пусть даже этот гад окажется потом не главной неприятностью, пусть в процессе игры на свет выступает второй, третий, четвертый план повествования, все равно многие сюжетные ходы настолько характерны для жанра, что предсказуемы с самого начала.

SQUARE ENIX СДЕЛАЛА ЭТО ПО-НОВОМУ

Никаких вариаций в повествовании нет. Рано или поздно тебе дадут свободно перемещаться между локациями по карте мира, но сюжет все равно будет катиться по раз и навсегда уложенным рельсам, делая остановки только для мордобоя. Собственно, сражения и подготовка к ним занимают примерно три четверти игрового времени. Square Enix вполне могла бы воспользоваться стандартной для японских RPG схемой: при вступлении в схватку происходящее переносится на отдельный экран, где герои стоят друг напротив друга и обмениваются ударами. Но вместо этого японцы пошли в обход, изобретая велосипед.

Герои отныне передвигаются толпой. На поле боя действуют не бойцы-одиночки, а отряды из нескольких чело… то есть существ. Командовать напрямую каждым солдатом нельзя, можно лишь отдавать общие команды вроде «в атаку» или «магию к бою». Выбирать подходящие заклинания бойцы уже будут сами. После этого остается смотреть на исполнение своих приказов и ждать следующего хода. Сами приказы бывают довольно сложными – например, можно велеть бойцам-рукопашникам принимать на себя вражеские удары, а наиболее продвинутый в магии персонаж в это время займется лечением. В отличие от многих других японских RPG в The Last Remnant бойцы не прибиты к полу. По команде «бегом в ата-

Как и всякий главный герой в JRPG, Раш наделен мистической силой, которая раскрывается по мере развития сюжета.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½

Обширный игровой мир, интересный сюжет, необычная боевая система, зрелищные видеоролики, множество дополнительных заданий, оригинальный стиль, отличный саундтрек.

Предсказуемые персонажи, запутанная боевая система, повторяющиеся квесты, однообразные пейзажи, не самая современная графика.

НЕОБЫЧНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПРИДЕТСЯ ПО ВКУСУ И ПОКЛОННИКАМ JRPG, И ТЕМ, КТО ПРОСТО НАХОДИТСЯ В ПОИСКАХ РАЗНООБРАЗИЯ.

8.0

ку» они именно бегут, и если монстр в этот момент неосмотрительно повернулся к ним… э-э, неприкрытым тылом (отвлекся на другой отряд, к примеру), то твои подопечные получат в схватке существенное преимущество. Правда, по пути их может перехватить отряд противника, и тогда жарко станет уже твоим героям.

Новые умения и заклинания бойцы разучивают самостоятельно – в зависимости от того, какие команды им чаще приходится выполнять в бою. За свою экипировку бойцы тоже отвечают сами, ты снаряжаешь только главного героя. Остальные собирают предметы из оставшихся от монстров «запчастей», а иногда подают голос, заявляя, что им нужна та или иная деталь. С одной стороны, придумано неплохо – уследить за снаряжением для всех было бы просто невозможно. С другой – выяснить, где можно добыть необходимый подчиненному предмет, порой абсолютно невозможно.

SQUARE ENIX СДЕЛАЛА ЭТО ПО-СВОЕМУ

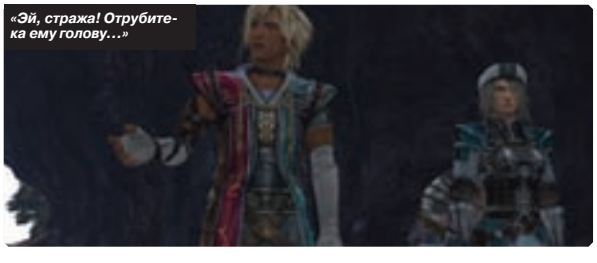
Но настоящее веселье начинается, когда твой отряд вырастает в целую армию головорезов – тут уже можно вовсю предаваться тактическим изыскам. Сформировать боевой резерв, который будет перехватывать вражеские атаки, воспитать когорту магов для огневой поддержки – да мало ли что можно придумать! В некоторых битвах (особенно это касается поединков с боссами) без хитрых тактических решений победить просто невозможно. Такая боевая система могла бы в одиночку вытянуть The Last Remnant на пьедестал почета… но все-таки не вытянула. Чтобы претворять в жизнь виртуозные комбинации, необходимо четко понимать, что происходит на поле, а в The Last Remnant раздавать команды приходится едва ли не наугад. Ничего не понятно, более того, авторы и не стремятся ничего сделать понятным. Какая разница между приказами «атаковать» и «атаковать с использованием боевых искусств»? Почему команда «лечение» появляется только тогда, когда отряд стоит на краю гибели? Как определить, успеет ли противник добежать до тебя в течение одного хода? За что, черт возьми, отвечает параметр «обжорство» и почему он растет быстрее всех? Со временем ты учишься не столько ориентироваться в происходящем, сколько угадывать развитие событий. Это помогает, но все равно самым простым способом остается массовое наступление в надежде изрубить врага в капусту прежде, чем он успеет ответить.

В ЭТОМ МИРЕ ОБИТАЮТ МУДРЫЕ КОТЫ И РЕПТИЛИИ-ВОЛШЕБНИКИ, А ПОСЕРЕДИНЕ ГОРОДА ИЗ ЗЕМЛИ МОЖЕТ ТОРЧАТЬ ГИГАНТСКИЙ МЕЧ.

SQUARE ENIX СДЕЛАЛА ЭТО С РАЗМАХОМ

Раз уж зашел разговор о войне, то стоит упомянуть и мир – огромный и интересный мир The Last Remnant. Как только ты получишь возможность свободно перемещаться по всей планете, то сможешь оценить его по достоинству. Здесь тебя ждет множество населенных пунктов, над- и подземные логова монстров и, конечно, сотни NPC, которым не от кого больше ждать помощи (куда же без них). К исследованию мира The Last Remnant подталкивает и его необычность. Никакой эльфийской магии,

Возможность полюбоваться боем сначала впечатляет, но к 50-му поединку действует на нервы.


«Эй, стража! Отрубите-ка ему голову…»

О КОМПАНИИ

1998
На персональных компьютерах вышла легендарная Final Fantasy 7. Надо сказать, что первый PC-блин у Square Enix (тогда еще просто Square) вышел не очень вкусным, но тем не менее…

2000
…на PC появилась Final Fantasy 8. Вторая попытка оказалась еще более неудачной, консольное происхождение игры бросалось в глаза. Сама Square решила на этом прекратить свои PC-опыты.

2008
Восемь лет спустя Square Enix, подгоняемая экономическим кризисом, решила PC-опыты продолжить, объявив, что предназначенный для Xbox 360 проект The Last Remnant выйдет и на персональных компьютерах.

Critical Trigger в действии.

никаких гномов с топорами и пивом. В этом мире обитают мудрые шестилапые коты и рептилии-волшебники, посередине города из земли торчит гигантский меч, а вся жизнь строится на использовании тех самых remnants. Они – нечто вроде одушевленных артефактов, не то дара богов, не то проклятия этого мира…

Но это опять же только одна сторона The Last Remnant. Замахнувшись (по привычке?) на эпические масштабы, Square Enix, кажется, просто не рассчитала силы. То ли большая часть компании сейчас занята доведением до ума Final Fantasy 13, то ли есть еще какая-то причина, но «оформить» мир как следует японцы не смогли. Города еще различаются между собой, но вот пещеры сделаны как под копирку. Наземные локации зачастую выглядят как пустошь с несколькими воткнутыми тут и там скалами, замки – несколько залов с парой колонн. Да и сама картинка на основе Unreal Engine 3 вряд ли впечатлит пользователей PC. Взять те же квесты. Да, их много, но большинство представляют собой пробежку по очередному подземелью с убийством мегамонстра в конце. При этом игра имеет вредную привычку сразу же после получения задания телепортировать тебя на место его выполнения. Вот так вот: остановился поболтать с прохожим, а в результате оказался в толпе монстров глубоко под землей… Наверное, на первый раз этого хватит. The Last Remnant можно было бы посвятить и весь этот номер журнала и два последующих – и все по делу. Но продолжать знакомство с The Last Remnant или нет – это решение целиком твое. Игра у Square Enix получилась весьма необычной, а значит, понравится не каждому. Но если уж тебя затянуло в этот мир, то, поверь, назад ты вернешься не скоро. ■

ПАМЯТКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО БОЙЦА

1 – Шкала морали. Чем выше мораль, тем лучше сражаются бойцы. Мораль растет при каждом удачном действии и падает, когда герои получают урон.
2 – Мини-карта. Каждый синий треугольник – твой отряд, каждый красный – отряд врага.
3 – Список доступных действий для выбранного отряда.
4, 5, 6 – Состояние выбранного отряда/отрядов-союзников/вражеских отрядов. Виден портрет лидера группы, количество оставшихся у отряда очков жизни и число бойцов в отряде (синие сферы).
7 – Здесь периодически появляется Critical Trigger. Вовремя нажав указанную кнопку, ты сможешь нанести врагам повышенный урон. Пара удачно исполненных «критических триггеров» может перевернуть ход битвы.

ЧУДЕСА ПОРТИРОВАНИЯ

Владельцам PC в случае с The Last Remnant повезло – игра вышла через несколько месяцев после релиза на Xbox 360, где творение Square Enix запомнилось феноменальным количеством багов и проблем с графикой. После этого японцы тщательно отремонтировали свое детище, исправив большую часть проблем. Это не значит, что ты застрахован от различных неприятностей вроде покрытого полосами экрана, но, как правило, все можно решить обновлением драйвера видеокарты. В остальном же нареканий к The Last Remnant нет – даже управление с клавиатуры, главный бич консольных портов, сделано на редкость удобно.

Леди Эмма в бою – само очарование.

Генерал Блоктер исполняет боевой гопак с топором.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб.
на 12 месяцев – 2300 руб.
(со скидкой)

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
на 6 месяцев –
3150 руб.
на 12 месяцев –
5580 руб.

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
– в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
– в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.
Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с июня.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

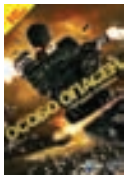
Кассир

ПОЙДЕТ: Процессор 2.3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Max Payne, Gears of War, Stranglehold

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!



ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ

КОНЦЕРТ ДЛЯ ПИСТОЛЕТА С ОРКЕСТРОМ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Wanted: Weapons of Fate
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** GRIN
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wantedvideo-game.com

Когда-то я был таким же глупым и жалким, как и ты. Сидел перед экраном… Играл в видеоигры… Толстел… Я был лузером. Но что если однажды судьба даст тебе шанс убежать из твоего маленького скучного мирка? Оставить все позади. Всего с одним маленьким условием: тебе придется стать убийцей…

Голос Уэсли Гибсона полон горького сарказма. Он говорит спокойно, лениво подбирает слова и выражения, попадающие точно в цель. Это продолжение его истории, истории убийцы из Братства ткачей, которое давно уже перестало быть «орудием судьбы» (для прояснения ситуации см. художественный фильм Wanted/«Особо опасен»), – продолжение, которое обрело форму электронного развлечения. Шестичасовой концерт для геймпада, клавиатуры и мыши под аккомпанемент симфонического оркестра. И, наверное, лучшее (хотя и вызывающее много вопросов) использование кинолицензии со времен «Кинг Конга» и «Хроник Риддика». Совсем неожиданно от авторов PC-версий Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter и надвигающегося сиквела Bionic Commando – улыбчивой шведской студии GRIN.

I DANCE IN TUNE WITH WHAT I FEAR

Игровая концепция в «Орудии судьбы» предельно емко объясняется закадровым голосом главного героя во время обучающего уровня (надо сказать, подача очень оригинальная). «Некоторые люди думают, что убийство – это просто нажатие на курок. Они ошибаются. Убивать – это как танцевать. Когда начнется музыка, тебе нужно двигаться». Так вот, вся игра – это непрерывный танец под руку с собственной смертью. Научившись нескольким простым па, ты уже уверенно придерживаешь партнершу за талию и позволяешь себе импровизировать. Используешь укрытия, перекатываясь из одного в другое… Стреляешь вслепую, заставляя противника прекратить на минуту огонь – здесь надо успеть обойти его с фланга и выпустить магазин прямо в спину… Но вот музыка останавливается, вальс сменяется полонезом. Старые инстинкты уже не работают – это совершенно новый тип движений под музыку. Надо заново учиться пользоваться банальным станковым пулеметом, ведь раньше ты и поду-

WEAPONS OF FAKE

Разработчики «Орудия судьбы» черпали вдохновение не только из фильма Бекмамбетова, но и из подлинного первоисточника – комикса, вышедшего в 2003–2004 годах. По крайней мере они так говорят. В качестве примера приводится костюм, который носит Уэсли и его отец в игре, точно такой же есть в комиксе Миллара. С другой стороны, сюжет прошлогоднего фильма был, мягко говоря, далек от буквы комикса, хотя и старался соответствовать его духу. Например, в комиксе Братство ткачей было сборищем суперзлодеев со сверхъестественными способностями, а дизайн большинства персонажей позаимствовали из комиксов DC Universe. Так, Фокс (героиня Анджелины Джоли, Angelina Jolie) была похожа на женщину-кошку, а две противостоящие Братству банды были срисованы с врагов Бэтмена и Супермена в пределах разумного нарушения закона об авторском праве. Достоверно на киноленту перенесли только процесс становления Гибсона из офисного клерка в крутого киллера – ну а теперь еще и его костюм. Кстати, художник комикса Джи Джей Джонс (J.G. Jones) утверждает, что при создании образа Уэсли он вдохновлялся внешностью рэпера Эминема. Кто бы мог подумать.

мать не мог, что за ним так быстро убивают и что нужно прятаться за обшивкой, которая к тому же очень быстро теряет смысл, будучи отстреленной шквалом встречного огня. Ты меняешь укрытия и оппонентов как перчатки: точный выстрел, беглый огонь на подавление, спринт до нового укрытия, удар ножом – даже случайные и ошибочные действия выглядят постановочными. Главное – не потерять ритм.

TO DO ADRENALINE

Мелодия набирает темп, а в твоей крови уже кипит адреналин – у тебя и еще нескольких сотен людей на земле в определенные моменты сердце может биться с частотой 400 ударов в минуту. В такие мгновения ты творишь невозможное: пускаешь пули дугой, замедляешь течение времени и взрываешь гранаты прямо в воздухе. Но и за ошибки платить придется дороже, очень часто собственной жизнью. Хорошо, что на этом танцполе всегда есть место для шага назад, чтобы исправить все ошибки и добежать до заветной контрольной точки, запускающей новую мелодию. А между танцами с пулями идут сюжетные видеоролики на движке – они наверняка будут интересны даже тем, кто не смотрел кинокартину. Там есть интрига и здравая драматургия, есть интересные персонажи. Тимура Бекмамбетова на этот раз не позвали. Он сам приехал, посмотрел игру, заявил, что она безоговорочно прекрасна и что он использует некоторые сцены в Wanted 2, который выходит уже в следующем году, и невозмутимо уехал. Но в принципе и без него все неплохо. И все же иногда новый поворот сторилайна, новый флешбэк – просто повод для смены декораций, для новой порции интересных перестрелок. Уровни хоть и засвечены стильным песочно-желтым светофильтром, но все-таки разнообразны и иногда приятно знакомы. И, конечно, лучше посмотреть фильм – он хороший, да еще и станет понятнее, при чем тут огромный ткацкий станок, понимающий бинарный код.

В игре подозрительно мало типичных красных бочек для красивых взрывов. Но есть.

TO WATCH THE WHOLE THING ESCALADE

Правда, у Wanted присутствуют серьезные проблемы с так называемой эскалацией действия. Это очевидный драматургический прием, который в играх прошлого века выглядел примерно так: новые, более сложные противники каждый уровень. Сейчас нам достаточно просто разнообразия игровых ситуаций. Но все, что есть у разработчиков в рукавах, они выкладывают на стол в первый же час игры (всего сюжетная кампания длится часов четыре-пять). Танцы за укрытиями, дуговое пускание пуль, эпизодическое slo-mo и зрелищные Quick Time Events, в которых – впервые за долгое время – надо не нажимать на кнопки, а метко и, главное, быстро стрелять по противникам и… выпущенным в тебя пулям. Вспомнив про станковый пулемет, снайперскую винтовку и пару новых типов противников (с парнями в разноцветных капюшонах, к примеру, придется справляться

ВСЕ, ЧТО ЕСТЬ У РАЗРАБОТЧИКОВ В РУКАВАХ, ОНИ ВЫКЛАДЫВАЮТ НА СТОЛ В ПЕРВЫЙ ЖЕ ЧАС ИГРЫ.

Во время флешбэков можно играть за отца Уэсли, киллера Кросса.

Врагов можно брать в заложники и использовать в качестве (временного) живого щита.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★

Интересные перестрелки, быстрый интуитивный экшен, качественное техническое исполнение.

Однообразное действие, низкая продолжительность, вязкое управление с «пьяным» прицелом.

КАЧЕСТВЕННАЯ РАБОТА С КИНОЛИЦЕНЗИЕЙ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ФАНАТАМ ФИЛЬМА, НО И СКУЧАЮЩИМ ПО МАКСУ ПЕЙНУ И ЕГО МАЛЕНЬКИМ ДРУЗЬЯМ.

7.5

С минами нужно вести себя очень осторожно. Они обидно взрываются под ногами – и привет, «геймовер».

О КОМПАНИИ

2001

Выходит дебютный проект GRIN – сверхзвуковые гонки на футуристических мотоциклах Ballistics. Средняя оценка критиков – 71 из 100.

2006

Релиз PC-версии Ghost Recon Advanced Warfighter, игра сильно отличается от консольного варианта. Через год вышла вторая часть.

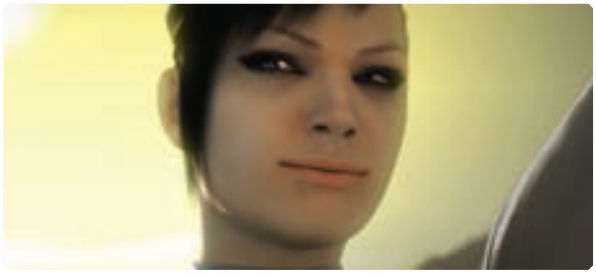
2009

В продаже появился «Периметр» – игра, принесшая K-D Lab мировую известность.

исключительно врукопашную), разработчики начинают упоенно чередовать их, разбавляя сюжетными роликами и четырьмя не самыми оригинальными боссами. На все это можно было бы закрыть глаза, если бы не вторая наша серьезная проблема – управление. Оно не то чтобы плохое, скорее непривычное. Сложно было ожидать такого от авторов нескольких отличных портов с консолей на PC, но прицел в игре какой-то удивительно вязкий, камера гуляет и иногда не желает подчиняться. Привыкнуть можно, выставление минимальных значений чувствительности в настройках очень помогает, но все-таки лучший способ избавиться от мучений – подключить геймпад. Удивительное дело, но с ним все проблемы исчезают, а целиться становится, как ни странно, легче.

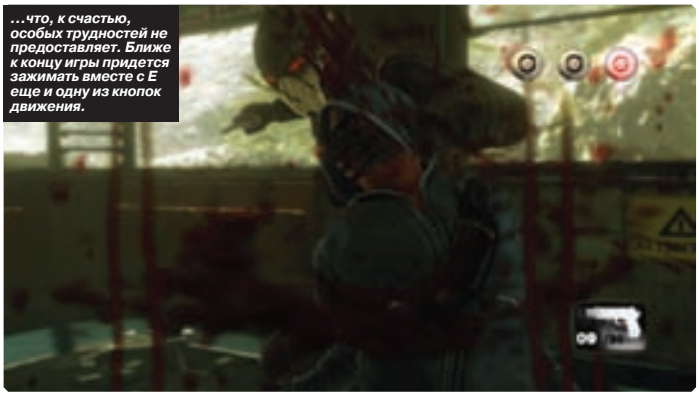
DEAD OR ALIVE?

Своеобразный юмор, неплохой сюжет с отсылками не только к оригинальному фильму, но и к каноническому комиксу Марка Миллара (Mark Millar), перестрелки, напоминающие одновременно о Gears of War и Stranglehold, достойный саундтрек – все это позволяет говорить об «Орудии судьбы» как о выдающейся игре по лицензии, и не только потому что ничего лучше в этом печальном жанре не выходит (кстати, на приставках была неплохая Bourne Conspiracy, выстроенная в схожем ключе, но все-таки более слабая как игра). Некоторые неприятные моменты с управлением, конечно, немного расстраивают, и ясно, откуда эти проблемы. На приставках их нет, игра изначально затачивалась под геймпад. Если у тебя есть это странное устройство с аналоговыми мини-джойстиками, можешь смело прибавлять к итоговой оценке полбалла. В любом случае два приятных вечера в компании с градом пуль, фонтанами извести и манерными французскими убийцами тебе гарантированы.



У тебя есть ровно три секунды на то, чтобы остановить в полете пулю и расстрелять того, кто ее выпустил.

В такие моменты нужно быстро нажимать на E, чтобы побороть убийцу в рукопашной...

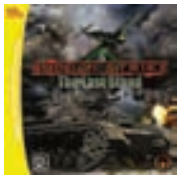

...что, к счастью, особых трудностей не предоставляет. Ближе к концу игры придется зажимать вместе с E еще и одну из кнопок движения.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Блицкриг», Close Combat

Спецэффекты по-прежнему представлены зелеными и черными пикселями.

Возможность устраивать в домах засады на практике бесполезна. Противник почти всегда наступает слишком большими силами.



SUDDEN STRIKE: THE LAST STAND

ПРЕДСКАЗУЕМАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Fireglow
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Fireglow Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.suddenstrike.com

В округ Sudden Strike 3: Arms for Victory и вопроса «Куда катится Fireglow?» было сломано столько копий, что хватило бы не на одну сотню спартанцев… Мы не будем пускаться в эти рассуждения. В случае с The Last Stand и у нас, и у разработчиков задачи предельно просты. От Fireglow требовалось починить то, что не работало, по возможности дополнив то, что функционировало исправно.

ОРУДИЯ К БОЮ

Справедливости ради надо признать: «того, что не работало» в Arms for Victory было много. Даже слишком много, учитывая нынешний уровень конкуренции на рынке тактических RTS. Одним не понравились многочисленные упрощения по сравнению с предыдущими эпизодами (по окопам толком не полазишь, а раньше пехота могла в воронках от снарядов прятаться!), другие жаловались на проблемы с балансом и управлением. Словом, простор для работы над ошибками открывался широкий. Увы, служебного рвения студия Fireglow не проявила. The Last Stand – это, по сути, Arms for Victory версии 1.5, собравшая все скопившиеся за последний год исправления. Например, старые миссии оказались переработаны в пользу большей динамики и интенсивности. Новые сражения тоже задуманы с прицелом на зрелищность. Масштабные битвы остались в прошлом, теперь противостояние, как правило, сводится к серии локальных разборок. Постаралась Fireglow решить и проблемы с управлением. В Arms for Victory руководство подчиненными было проблемой. Мало того что солдат у тебя целая армия, так еще и интерфейс не проявляет ни малейших признаков дружелюбия. The Last Stand всех вопросов не решает, но по крайней мере ситуация начала меняться в лучшую сторону.

О ПОЛЬЗЕ ПАРАШЮТИСТОВ

На этом хорошие новости заканчиваются. Остаются знакомые декорации Второй мировой, все та же пыльная серая картинка и все те же знакомые проблемы. Подопечные по-прежнему норовят заблудиться в придорожных кустах или вылезти из окопов навстречу приближающемуся противнику, пехоту так же приходится пускать на острие прорыва, потому что танки не видят дальше своего дула, – и далее по списку. Авторы говорят, что скорость поворота башни была скорректирована – надо же, как вовремя! Что еще? Новая система повреждений ничем о себе не напоминает. Свежие тактические возможности: десантирование в тыл, засады в домах и т.п. – на какое-то время разнообразят игру, но не более того. Ту же функцию выполняют и новые юниты. Впрочем, как ни крути, а у Sudden Strike есть немало фанатов. Им наверняка придется по душе дополнение The Last Stand, частично исправляющее недостатки Arms for Victory и добавляющее в игру некоторое количество всего «нового». Кстати, имей в виду – в локализованной версии игры отсутствует долгожданный редактор карт. Совсем.

О КОМПАНИИ

2000 Fireglow Games выпускает самую первую часть Sudden Strike. Игра становится хитом и одним из родоначальников жанра тактических RTS. Локализаторы выпускают ее в России под именем «Противостояние 3», чем устраивают немалую путаницу.

2002 Выходит Sudden Strike 2, у нас изданная как «Противостояние 4». Кто-то считает ее лучшей из всех, кто-то с этим спорит, но так или иначе планка качества осталась на прежнем уровне.

2007 Fireglow Games представляет миру Sudden Strike 3: Arms for Victory, первую полностью трехмерную игру в серии.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½

Исправленный и доработанный интерфейс, новые карты, много мелких изменений и корректировок, усовершенствованная система повреждений, дополнительные тактические возможности.

Отсутствие серьезных улучшений, низкий интеллект подчиненных, устаревшая графика, отсутствие редактора карт в русской версии игры.

THE LAST STAND НЕМНОГО ПОДПРАВИЛА НЕДОСТАТКИ ARMS FOR VICTORY, НО ОБЩАЯ КАРТИНА ОСТАЛАСЬ НЕИЗМЕННОЙ.

7.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Вин Дизель (Vin Diesel), звезда боевиков
ПОХОЖЕ НА: Grand Theft Auto 4, Saints Row 2, Driver: Parallel Lines, True Crime

Автор: Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ВИН ДИЗЕЛЬ WHEELMAN

ДА ТЫ ГОНИШЬ!

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Vin Diesel Wheelman
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Midway Studios Newcastle, Tigon Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.wheelman-game.com

В одном из роскошных спортивных автомобилей звезды «Форсажа» Вина Дизеля (Vin Diesel) установлена мощнейшая компьютерная система – с кучей мониторов, объемным звуком и скоростным выходом в интернет. На закономерный вопрос журналистов «а, собственно, зачем?» Вин с фирменной ухмылкой запускает последнюю версию World of Warcraft. Нет ничего удивительного в том, что человек с такими увлечениями появляется на экранах компьютерных мониторов едва ли не чаще, чем в кино.

Определить жанровую ориентацию Wheelman оказалось непросто. Клон GTA? Нет, игра совсем не о том. Калька с Driver? Теплее, но снова мимо. Разработчики, сами того не осознавая, создали единственный в своем роде симулятор лысого и бесконечно крутого мужика в большом городе. Последний раз нечто подобное наблюдалось в изрядно подзабытой True Crime, только там с лысыми парнями было туговато.

Созданием Wheelman занималась компания Midway Newcastle под строгим присмотром Tigon Studios. Первая известна по четырем занудным играм серии Test Drive и проходной гонке L.A. Rush. Вторая прославилась теперь уже двумя частями боевика The Chronicles of Riddick и принадлежит некоему гражданину В. Дизелю. Результат совместного труда обеих студий не то чтобы совсем плох, но заставляет вспомнить знакомую по урокам химии мудрость. Если в килограмм субстанции «Г» добавить килограмм меда, получится... два килограмма субстанции «Г».

БАНДИТОС И ГАНГСТЕРИТОС

События нового экшена про приключения сурового парня в Испании начинаются, как сейчас модно, с середины сценария. Причем первую половину истории рассказывать никто не собирается. Мол, вот вам, дорогие друзья, Барселона, а вот агент ЦРУ, работающий под прикрытием. Наслаждайтесь. Главный герой, Майло Берик (созвучие с Нико Беллик, понятное дело, чистая случайность), – типичный персонаж Дизеля. Взять хоть Риддика, хоть уличного гонщика Доминика. Проще говоря, перед тобой немногословный, обаятельный и отважный любитель пробежаться босиком по лезвию бритвы с боевой гранатой в зубах. В Барселону Берик прибывает под видом профессионального «гонялы». Прибывает с вполне конкретной целью – уничтожить три бандитские группировки. На территории города орудует мафиозная семья «Лос лантос», гопники из банды «Чулос канальяс» и румынские отморозки. И те, и другие, и третьи – враги Майло, Испании и американского народа, поэтому именно на их уничтожение отводится от восьми до десяти часов геймплея.

ГОНИ, МАЙЛО, ГОНИ!

В Wheelman есть свободный город, но нет колоссальных возможностей GTA4 и Saints Row 2. Тут даже нельзя убивать прохожих и полицейских. Пули, словно горошины, отскакивают от чугунных лбов служителей закона, жители города отпрыгивают от авто за сантиметр до столкновения. Исследовать город вообще необязательно – путешествовать от миссии к миссии можно посредством услужливой карты. Амбиции Wheelman убежали так далеко, что самой игре их уже никогда не догнать.

«Извини, конечная!»

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

Чумовой ритм игры не дает расслабиться; попадаются интересные задания; неплохая музыкальная подборка.

Вялые перестрелки; посредственный внешний вид; нет мотивации к исследованию города; иногда заедают скрипты.

ПРОСТОЙ И НИ К ЧЕМУ НЕ ОБЯЗЫВАЮЩИЙ ЭКШЕН НА ДИЗЕЛЬНОЙ ТЯГЕ.

6.5

Машины бьются по странным физическим законам: въезжаешь передом в столб, а отваливается задний бампер.

В городе, в который приехал Вин Дизель, ограничивающие знаки мгновенно теряют смысл.

АМБИЦИИ WHEELMAN УБЕЖАЛИ ТАК ДАЛЕКО, ЧТО САМОЙ ИГРЕ ИХ УЖЕ НИКОГДА НЕ ДОГНАТЬ.

КИНА НЕ БУДЕТ?

В феврале 2006 года MTV Films и Paramount Pictures анонсировали полнометражную предысторию Wheelman. Премьеру пообещали приурочить к релизу игрушки. За сценарий киношники усадили Рича Вилкса, ранее отметившегося неплохим сюжетом к «Трем иксам». На главную роль должны были позвать самого мистера Дизеля, но затея, кажется, заглохла. С момента первого упоминания о ленте прошло три с лишним года, а никаких новых подробностей так и не последовало.

Игра старательно делает все, чтобы ее захотелось бросить еще до того, как закончится первое же задание. Виной тому заедающие скрипты. Представь, педаль газа вжата в пол, тебя преследует целая орава разъяренных бандитос, пули свистят над головой. Ты гонишь с околозвуковой скоростью по встречке, едва успевая реагировать на подсказки попутчицы. И вот пора бы добраться до места назначения, но его нет! Повторяем гонку – такая же ситуация. Где-то на пятый-шестой раз, когда глаза уже налиты кровью, а пальцы, аки тиски, сжимают мышку, захрапевший скрипт наконец срабатывает и осточертевшая миссия успешно завершается. Впоследствии похожие баги помотают нервы еще пару раз и успокоятся.

Суть экшена от Midway незамысловата: перестрелки, погони, гонки, угоны. Как обязательные, так и не очень. Если примитивные дуэли на «калашах» вряд ли кого-то прельстят, то гоночная часть однозначно удалась. Машины и мотоциклы никуда не кидает, а эффектные столкновения и прыжки показываются в замедленном режиме, подсмотренном в Burnout Paradise. Жаль, моделей транспорта совсем мало. Лицензированных так и вовсе две: Pontiac G8 и Opel Astra от загнивающего концерна General Motors.

Среди миссий порой попадаются забавные. Приз редакционных симпатий получает стелс-поездочка, где нужно добраться до точки назначения, минуя усиленные полицейские патрули.

Майло умеет выталкивать преследователей с дороги, пробивать баррикады и менять транспортное средство прямо на ходу. Для пущей крутости суперводила Берик обучен нескольким полезным приемам, напрямую связанным со шкалой учиняемого им беспредела. На выбор есть два вида замедления времени и мгновенное ускорение.

ВИРТУАЛЬНАЯ НЕРЕАЛЬНОСТЬ

За прорисовку машин, человечков и окружающей обстановки отвечает ранняя версия движка Unreal 3 (та самая, что использовалась Midway в Stranglehold и Blacksite: Area 51), поэтому выглядит Wheelman, мягко говоря, не впечатляюще. Неуклюжие домики обтянуты мутной разноцветной мазней (смешные разработчики уверяют, будто это текстуры), множественные спецэффекты не украшают игру, а только скрывают ее недостатки.

Владельцам видеокарт с 256 мегабайтами памяти лучше сразу приготовиться к низкой скорости подгрузки городских районов. Ситуация отчасти напоминает проблемы GTA4 на слабых машинах. Помнишь, ты на всех парах улепетываешь от бандитов, тут тебя полностью окутывает пустота, и ты секунды три ждешь, когда же соизволят нарисоваться объекты? Так вот Wheelman пошла дальше. Как насчет улететь с разгону под какую-нибудь особо нерадивую текстуру?

Физические законы в виртуальной Барселоне соблюдаются с условностями и значительными допущениями. Лавочки рассыпаются в труху, столбы реалистично падают, зато машины мнутся совершенно неестественно, да и вылететь из седла мотоцикла практически невозможно. С саундтреком дела обстоят получше. Во время бесцельного шатания по городу победить неловкую тишину помогают несколько радиостанций, в основном с испанской музыкой. Кроме того, к каждой конкретной сюжетной сценке привязана уникальная мелодия от Рода Абернети (Rod Abernethy). Род давно дружит с индустрией компьютерных игр и пишет замечательную музыку: именно его творения использовались в Rayman Raving Rabbids и Dead Space. К несчастью, практика показывает, что вырулить из ангара с проектами второго сорта при помощи одной музыки сложно. Не получилось у Saints Row 2, не получается и у Wheelman. ■

Беседы с барселонской братвой проходят продуктивнее, если в руках наш старый товарищ – автомат Калашникова.

МИГЕЛЬ ДЕЛЬГАДО

В меру упитанный непутевый братец босса группировки «Чулос каналъяс» («Нахальные жулики» по-нашему). Парниша не страдает от переизбытка ума, поэтому частенько втягивает родную банду в неприятности. Мигелю повезло с русской озвучкой: слушать его мощные лингвистические завороты сплошное удовольствие.

ФИЛИПЕ ЛИАЛ

Любимый племянник главы старейшего преступного клана «Лос лантос», которого главному герою предстоит покатать с ветерком на крыше старенького седана. Филипе смахивает на молодого Марлона Брандо и втайне мечтает занять место влиятельного дядюшки.

СОРИН ТЕОДОР

Правая рука босса румынского карателя. За внешним спокойствием и обаянием гангстера скрывается совершенно дикий маньяк без страха и жалости. Именно Сорину однажды придет идея обвязать Мигеля Дельгадо 5 кг динамита и посмотреть, что из этого выйдет.

О КОМПАНИИ

2002

В небольшом американском городке Беллевю актер Вин Дизель основал Tigon Studios.

2004

Вышел первый и весьма достойный проект новоявленной студии – экшен The Chronicles of Riddick по мотивам одноименного фильма.

2011

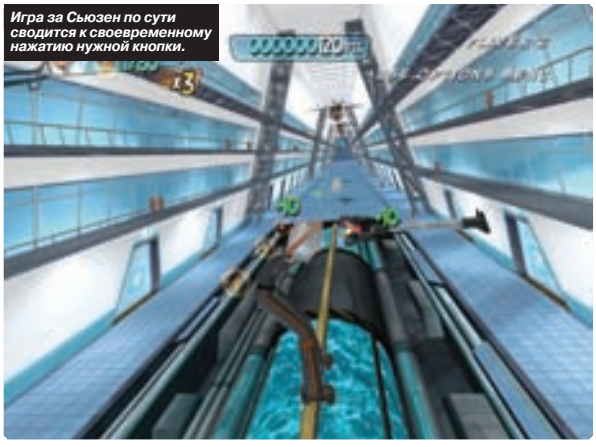
К премьере эпика «Ганнибал» Tigon Studios собирается выпустить свою самую масштабную и дорогостоящую игру – Barca BC.

При должной сноровке избавиться от преследователей можно при помощи парочки ловких выстрелов в slo-mo.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Bee Movie Game, Kung Fu Panda

Недостающее звено: хочешь жить – умей вертеться.


Игра за Сьюзен по сути сводится к своевременному нажатию нужной кнопки.

МОНСТРЫ ПРОТИВ ПРИШЕЛЬЦЕВ

ЧЕМПИОНАТ ПО СБОРУ ДНК

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Monsters vs. Aliens: The Videogame
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.monstersvsaliens-game.com

Оценивать игры по мотивам детских мультфильмов… Впрочем, почему детских? Та же студия Dreamworks давно научилась создавать картины, способные разбудить ребенка в каждом из нас. Яркие герои, немного юмора, простая мораль – вот и все, что нужно. А если добавить к этому несложный, увлекательный игровой процесс, то получится и вовсе замечательно. По крайней мере, очень хотелось надеяться, что разработчики из Beenox Studios сделают именно так…

МОНСТЕР-МУВИ

Возвращаюсь к прерванной мысли: оценивать «детские» игры очень легко. Не надо с видом эксперта говорить о новой версии движка X или выискивать изменения в игровой механике. Вариантов всего два – либо интересно, либо нет. И, увы, на первый вариант «Монстры против пришельцев» как-то не тянут. А начиналось все неплохо. Beenox хоть и перекроила историю от Dreamworks на свой лад, но все же внимательно отнеслась к первоисточнику. Сюжет, напомню, довольно оригинален – фильм рассказывает о нападении на Землю коварного, но инфантильного завоевателя Галактора. Когда обычные войска оказываются бессильны, правительство выпускает против него команду монстров-мутантов, собранных со всей планеты.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА

Надо отдать сотрудникам Beenox должное. Они не ограничились необходимым минимумом и подобрали каждому герою свой стиль игры. Уровни за желеобразного Б.О.Б.'а превращаются в своеобразные головоломки. Жизнь рыбочеловека по имени Недостающее звено наполнена экшеном, беготней по стенам и драками с многочисленными врагами. Наконец, в случае с главной героиней Сьюзен – девушкой, которая внезапно выросла до гигантских размеров, – тебя ждут «рельсовые» уровни, когда персонаж постоянно едет вперед, а твоя задача – своевременно реагировать на возникающие препятствия. Сумасшедший ученый Доктор Таракан зарезервирован для мультиплеера – второй игрок берет на себя управление специальным курсором, с помощью которого можно собирать бонусы и замедлять врагов. Жаль только, что симпатяга Насекомозавр, пушистая пародия на Годзиллу, остался не у дел.

КРУШЕНИЯ НАДЕЖД

Звучит здорово? Играется тоже – пока спасители человечества не начинают ходить кругами. Уровни на редкость однообразны, игровой процесс практически не меняется, а вот недостатки с каждым разом все сильнее действуют на нервы (например, то, как Б.О.Б. будет взаимодействовать с той или иной поверхностью, можно определить только опытным путем). К концу второго часа игры единственным стимулом продолжать движение вперед остается сбор очков ДНА, позволяющих открывать бонусные материалы вроде концепт-арта к фильму. Еще есть возможность повторно проходить отдельные эпизоды игры ради получения тех же самых очков эволюции… Ну и что?

О КОМПАНИИ

2000

«Рождение» Beenox Studios в городе Квебеке. Студия занимается портированием игр «по мотивам» на PC, через нее прошли Шрек, Человек-паук и даже зловещие мертвецы.

2007

Канадцы впервые выпустили собственную игру по лицензии – Bee Movie Game.

2009

В июне состоится главный релиз в истории студии: выйдет Guitar Hero: Smash Hits, где помимо гитары можно будет использовать барабаны и микрофон.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★

Уникальный игровой процесс для каждого из персонажей, хорошая графика, качественный звук, наличие дополнительных материалов.

Однообразные уровни, не всегда удобный интерфейс, недостатки в игре за каждого из персонажей. Плюс Насекомозавр почему-то остался без внимания.

ИГРА БЕРЕТ БОДРЫЙ СТАРТ, НО БУКСУЕТ НА ПЕРВОМ ЖЕ ПОВОРОТЕ. ТВОЕГО ТЕРПЕНИЯ ХВАТИТ, СКОРЕЕ ВСЕГО, НЕНАДОЛГО.

6.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Fallout 3, The Elder Scrolls 4: Oblivion

Автор:
Дмитрий Рубанов

Городок Питт встречает игрока тоскливым и в некоторой степени романтичным пейзажем в лучших традициях фильма «Безумный Макс».

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★

Неожиданно сильная сюжетная линия, новое оружие и броня. Художники и дизайнеры Bethesda превзошли сами себя.

Слишком много багов и слишком мало побочных заданий; пяти часов явно недостаточно, чтобы раскрыть весь потенциал The Pitt.

РАЗРАБОТЧИКИ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ НЕУМЕСТНЫХ ЖАНРОВЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ. РЕЗУЛЬТАТ – ХОРОШЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ FALLOUT 3.

7.5

FALLOUT 3: THE PITT

УНИЖЕННЫЕ И ОСКОРБЛЕННЫЕ

ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Game Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Распространяется через интернет
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

Дополнения для Fallout 3 выскакивают из ниоткуда шустрее чернобыльских мухоморов после радиоактивного дождя. Скучная морозная войнушка Operation Anchorage в продаже уже несколько месяцев. Прямо сейчас Bethesda предлагает твоему герою примерить лохмотья раба и отправиться на развалины некогда славного города Питтсбурга в дополнении The Pitt. И это не все. В ближайшем будущем появится еще и масштабно-эпическое послесловие Broken Steel.

ПИТТ ИЛИ НЕ ПИТТ, ФЕДОР МИХАЛЫЧ?

Сразу после установки The Pitt (как и в случае с Operation Anchorage) Pip-Boy героя ловит очередное сообщение, а на карте появляется загадочный маркер, который и укажет предельно прямую дорогу к входу в Питтсбург. Соответственно попасть в городок можно когда душе угодно, но игрокам с низкоуровневыми персонажами сильно торопиться смысла нет. Во-первых, независимо от манеры общения с представителями местного самоуправления персонаж лишится на входе всего инвентаря, за исключением разве что ножа (чуть позже конфискованное, правда, вернут). Во-вторых, разработчики уготовили под конец основного квеста такую масштабную резню, что новичкам с третьего по десятый уровни выжить без читов будет просто нереально. Урбанистические останки Питтсбурга (местные называют город просто Питт), пожалуй, одна из лучших работ штатных художников студии Bethesda за много-много лет. Невзрачные узкие улочки под огненными лучами солнца, с одной стороны, вгоняют в дикую тоску, с другой, обеспечивают глубочайшее погружение в постапокалиптический мир Fallout. Питт напоминает этакий Петербург через призму романов Достоевского: темный, грязный, душный, жестокий и пугающе правдоподобный. Главное впечатление от экскурсии по городу – небоскреб городской администрации. Верхние эта-

О КОМПАНИИ

1990 Коллектив Bethesda Softworks собирает пожитки и перебирается из маленького американского городка Бетесда в такой же маленький американский городок Роквилль.

2006
The Elder Scrolls 4: Oblivion за первые две недели продаж расходится тиражом свыше 1.7 миллиона копий.

2008
После долгих лет ожидания коробочки с третьей частью Fallout наконец-то отправляются в магазины.

Глаза на полу, остатки мозгов на плече… Ах эта добрая и забавная Fallout!

Неуемный творческий гений Зураба Константиновича Церетели добрался до одной из площадей Питта.

жи монструозного здания уходят в облака, окон давно нет, а на разрушенной площади устрашающе возвышается памятник из чего-то, сильно напоминающего человеческие останки. Не проникнуться невозможно.

ДВОЙНОЕ ДНО

Сценарий пляшет вокруг да около извечной потребности униженных и оскорбленных посадить угнетателей на ржавые вилы. Дело в том, что после ядерной катастрофы Питт превратился в рабовладельческую столицу. В связи с этим город разделен на две части: нижнюю и верхнюю. Внизу в жутких условиях содержатся рабы. Наверху живут предприимчивые парни из Братства стали. При беглом осмотре ситуация кажется прозрачной и очевидной. Рабы страдают от страшной инфекции, превращающей их в безмозглых монстров трогов. Хозяевам вроде бы наплевать на проблемы невольников. Стало быть, пришло время для революции, товарищи! Но как только начинаешь вникать в хитросплетения сюжета, выясняется, что очевидные вещи на деле уже не столь однозначны. Ближе к концу игроку даже предложат сделать непростой моральный выбор. В общем, перед тобой действительно продолжение той самой Fallout 3 с ветвистыми диалогами и непростыми ситуациями, а не какая-то вольная фантазия по мотивам. Обещанных побочных квестов, к сожалению, практически нет. Изредка игрока ставят перед выбором: искать или не искать оружие, игрушки для младенца либо драгоценные стальные слитки. Разве это серьезно? Радует хотя бы то, что за каждые 10 из 100 раскиданных по уровням слитков персонаж получает приятную обновку (оружие или броню). При огромном потенциале запала The Pitt едва хватает на пять часов, да и то при условии, что ты не будешь слишком торопиться. В общем, тема не раскрыта.

...И ТОПОРОМ ИХ, ТОПОРОМ!

Целая куча обновок ждет фанатов Fallout в инвентаре. К десяткам существующих средств умерщвления добавилось несколько совершенно незнакомых. Стращать питтсбургскую мерзость очень удобно электрическим топором внушительных размеров, скорострельной винтовкой со снайперским прицелом и убойным револьвером дядюшки Билла. Приз зрительских симпатий, само собой, получает топор. Преимущества этого высокотехнологичного устройства очевидны – боеприпасы не нужны, а на приготовление фарша из несчастного трога уходит никак не больше двух секунд. Образцов эксклюзивной брони, кажется, так и вовсе хватит на обмундирование целой роты. Чего-то столь же необычного и полезного, как китайский костюм-невидимка из Operation Anchorage, конечно, не завезли, зато радует разнообразие: в Питте можно найти два десятка новых шмоток. Мода в городке несколько отличается от трендов на основной территории Пустоши, так что многие костюмы выглядят экзотично. Суровым потным мужикам придутся по вкусу брутальная сварочная маска и бескомпромиссная шапка-ушанка, утонченным девушкам – стильный бронированный лифчик (10 очков к уровню владения «большими пушками», между прочим). Обширный список перков на этот раз пополнился аж тремя способностями. Две из них улучшают физические характеристики, третья позволяет орудовать автотопором на 25 процентов эффективнее.

ПРОКАНАЕТ?

Разработчики сильно спешили, так что тестирование финальной версии The Pitt вряд ли продолжалось дольше пары дней. Результат, как водится, налицо. По количеству багов дополнение вплотную приблизилось к замечательной Vampire: The Masquerade: Bloodlines. Модель автотопора иногда не отображается: приходится резать монстрятину воздухом. На некоторых моделях видеокарт мигают текстуры, да и вылеты в Windows – привычное дело. Баги, впрочем, багами, но фанаты простят, ведь играть в The Pitt интересно. Талант не картошка, в землю не зароешь. Да, Bethesda? ■

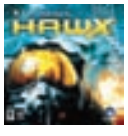
НЕВЗРАЧНЫЕ УЗКИЕ УЛОЧКИ ПИТТА, С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ВГОНЯЮТ В ДИКУЮ ТОСКУ, С ДРУГОЙ, ОБЕСПЕЧИВАЮТ ГЛУБОЧАЙШЕЕ ПОГРУЖЕНИЕ В МИР FALLOUT.

Единственный новый монстр только выглядит устрашающим. На деле костлявое чудо-юдо выводится из строя парочкой хороших ударов по лицу.

ПОЙДЕТ: Процессор 3.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Ангелы смерти: Асы Второй мировой, Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой

Автор: Павел Демин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

ИЛИ «АНГЕЛЫ СМЕРТИ 3»

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Bucharest
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: hawxgame.us.ubi.com

Писатель, мастер политического триллера, автор полутора десятков книг и бесчисленного множества публикаций, сионист, русофоб, защитник ислама, певец нового мирового порядка… Такого разного Тома Клэнси (Tom Clancy) одни считают чуть ли не лучшим военным специалистом в мире, другие – одиозной личностью с ограниченным интеллектом.

О КОМПАНИИ

1998 Четыре программиста и два художника основали новую студию в Румынии.

2005 Выходит первый крупный проект Ubisoft Bucharest – симулятор субмарины Silent Hunter 3.

2006 Новый курс компании – самолетные экшены. Выходит первый представитель серии воздушных стрелялок – Blazing Angels: Squadrons of WWII.

Но в свободной от политики игровой индустрии к его имени отношение однозначное. Приставка Tom Clancy's в названии давно стала неким знаком качества.

Rainbow Six, Splinter Cell, Ghost Recon – долгоиграющие сериалы, мимо которых трудно пройти в магазине вот уже десять лет кряду. Все это различные вариации шутеров, однако в последнее время Ubisoft под флагом Tom Clancy's начала осваивать и новые жанры. В прошлом номере мы рассказывали о стратегических экспериментах шанхайской студии, в этом речь пойдет о летном симуляторе Tom Clancy's H.A.W.X. от Ubisoft Bucharest.

ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКОЙ

С другими родственницами у Tom Clancy's H.A.W.X. общая не только приставка в названии, но также персонажи и многие особенности сюжетной линии. Капитан Скотт Митчелл, знакомый нам по Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, фигурирует в двух миссиях и здесь. Сюжету создатели отводят место между событиями Ghost Recon Advanced Warfighter 2 и EndWar, но особо оригинальным его не назовешь. В который раз мы с вами слышим, что в ближайшем будущем правительства мировых держав перестанут играть такую уж заметную роль на планете, а на первый план выйдут международные военно-политические компании. Artemis Global Security – одна из таких организаций, призывающая под свои знамена бывших военных и других профессиональных вояк. Вот и Дэвид Креншоу, некогда пилот ВВС США, в составе элитного подразделения H.A.W.X. осуществлявший воздушную поддержку отряда «призраков», недолго пробыл безработным. Контракт на шесть лет с Artemis, большой заказ из Бразилии – и жизнь Дэвида вновь вошла в привычное русло.

Перед каждой миссией проводится подробный инструктаж.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

+ Отличное звуковое и музыкальное сопровождение; неплохие эффекты. Высоко над землей происходящее смотрится на пять баллов.

– Однообразный игровой процесс; слабая физическая модель; низко детализованные ландшафты. Самолеты ведут себя одинаково, а высокая скорость не чувствуется.

ПО ЭТУ СТОРОНУ ОТ ЧЕРНОГО МОРЯ В ЛЕТНЫХ СИМУЛЯТОРАХ РАЗБИРАЮТСЯ ГОРАЗДО ЛУЧШЕ.

7.0

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ

Самым внимательным читателям название студии Ubisoft Bucharest в шапке статьи скажет больше, чем вся остальная часть рецензии. Blazing Angels: Squadrons of WWII (у нас «Ангелы смерти: Асы Второй мировой») и Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII («Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой») – творения рук румынских разработчиков. А это хоть и качественные, но простенькие леталки, которые язык не повернется назвать симуляторами. Никаких взлетов и посадок, все миссии начинаются уже в воздухе; никаких дозаправок, бак с горючим бездонный; никакой физической модели, игра не имеет практически ничего общего с суровой летной действительностью. Сегодняшняя H.A.W.X. выдержана в лучших традициях своих предшественниц. Хорошо это или плохо – смысла спорить нет. Если принять упрощенную физику за данность и забыть, что аппаратом управляет пилот из плоти и крови, то ничего удивительного в происходящем не остается. Мертвые петли одна за другой, продолжительные полеты вверх тормашками – нашему киборгу хоть бы что (человеческий организм с такими нагрузками вряд ли справится). В управлении различными самолетами нет практически никакой разницы. Да, одни более быстры и маневренны, другие медлительны и тяжеловесны, но даже на летающей крепости можно выписывать в воздухе такие кренделя, что и сам Том Клэнси, наверное, поперхнулся бы.

СТРЕЛЬБА НА ПОРАЖЕНИЕ

Затея разработчиков понятна: как в любом шутере персонаж, из глаз которого мы смотрим на виртуальные просторы, абстракция, так и здесь: на месте самолета запросто мог бы быть вертолет, аэроплан, дирижабль или, скажем, летающая тарелка – игра от этого практически бы не изменилась. Авторы делают акцент на экшен-составляющей, а именно на поражении целей. Из разных положений, по разным объектам в воздухе и на земле – стрельба, стрельба, стрельба... В абсолютную нудятину H.A.W.X., к счастью, не сваливается, но к пропасти однообразия и скуки подходит непозволительно близко. Спасают положение различные по форме (но не по сути!) задания, которые заставляют поверить, будто ты занимаешься чем-то важным и полезным. Оборона стратегических объектов, сопровождение самолетов с генералами, зачистка вражеской территории, охота на истребители – и так 19 раз. Каждая миссия состоит из множества небольших заданий и длится добрых полчаса. За один присест трудно заставить себя пройти сразу несколько миссий. Однако именно прием небольшими порциями, скорее всего, приведет к полному усвоению продукта. Определенно гейм-дизайнеры подразумевали именно такой стиль прохождения.

Отдельно о графике. На скриншотах и в роликах H.A.W.X. выглядела эффектнее, чем оказалась на самом деле. И все же реальный технологический уровень творения Ubisoft Bucharest впечатляет. Пока действие разворачивается на достаточной высоте над уровнем моря, трудно к чему-либо придраться. Модели самолетов, взрывы, облака – все это выглядит особенно хорошо в режиме Assistance On, когда в кадре находится и твой самолет, и его цель. Однако чем ниже ты опускаешь машину, тем отчетливее видны бедные, низко детализованные текстуры земли со сколоченными на скорую руку трехмерными объектами. Наверное, учитывая масштабы происходящего, это простительно, но в 2009 году хочется чего-то большего. Вот звуковое и музыкальное сопровождение – ни дать ни взять. Том Сальта (Tom Salta), композитор Cold Fear, Still Life и обеих Advanced Warfighter, и саунд-продюсеры Ubisoft Bucharest поработали на славу. Жаль, что остальные компоненты игры оказались не столь качественными. ■

Большие взрывы – это то, чем авторы могут по праву гордиться.

Бомбардировки особенно скучны и однообразны.

Враги валят со всех сторон. Защитить объект нужно любой ценой!

НА МЕСТЕ САМОЛЕТА ЗАПРОСТО МОГ БЫ БЫТЬ ВЕРТОЛЕТ, АЭРОПЛАН, ДИРИЖАБЛЬ ИЛИ, СКАЖЕМ, ЛЕТАЮЩАЯ ТАРЕЛКА – ИГРА БЫ ОТ ЭТОГО НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ.

ФАКТЫ:

2021 год – Artemis подписывает договор с правительством Бразилии

40 тысяч человек стали жертвами конфликта Artemis и США

∞ топливо и боезапас

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: World in Conflict, Ground Control 2

Автор:
Дмитрий Рубанов

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Massive Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.worldinconflict.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

НУ ОЧЕНЬ СУХОЙ ПАЕК

В World in Conflict: Soviet Assault перед первой же миссией есть потрясающий момент, когда на фоне огненного заката звездно-полосатый флаг зловеще превращается в кроваво-красное советское знамя. Надо думать, такая простецкая метаморфоза пробирает жителей Соединенных Штатов (и не только их) гораздо сильнее, чем три части Red Alert, вместе взятые. Сразу видно, что разработчики знают свое дело. Зачем же их дискредитировать, а, Ubisoft?

ПОЛИТИКА ПАРТИИ

После того как Sierra приказала долго жить, компании Massive не осталось ничего иного, кроме как под шумок выгодно продаться. Самый солидный чемодан с валютой оказался у Ubisoft, и в ноябре прошлого года создатели Ground Control и World in Conflict целиком и полностью перешли под крыло французского издателя. Впрочем, сделка принесла радость кому угодно, только не руководству Massive. Совсем недавно студию, сверкая пятками, покинул отец-основатель Мартин Волфиц (Martin Walfisz), возглавлявший контору без малого 12 лет. Называются самые разные причины ухода Волфица, но и беглого взгляда на Soviet Assault достаточно, чтобы понять: дело в железобетонных непрошибаемых лбах боссов Ubisoft. По задворкам интернета ходят упорные слухи: мол, отныне Massive серьезно ограничат в творческой свободе и усадят за какую-нибудь нехитрую стратегию, а то и вовсе за многопользовательскую игру под маркой Тома Клэнси (Tom Clancy).

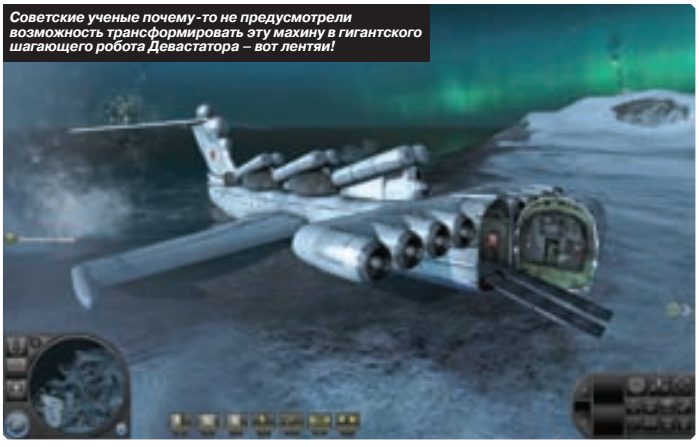
КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Свежеиспеченная Soviet Assault требует наличия базовой версии игры (если только ты не надумал покупать коллекционное издание World in Conflict: Complete Edition, включающее в себя и дополнение, и оригинал). После непривычно шустрой установки в игре обнаруживается обновленный титульный экран, и... собственно, на этом видимые нововведения заканчиваются. Massive отказалась от отдельной кампании за Советы и вживила русские миссии прямо в основной сценарий. Новых карт набралось немного – всего шесть штук. Пробежать это счастье, не слишком напрягаясь, можно за какие-то три с половиной часа. Излишняя скоротечность несколько компенсируется завидным разнообразием. Есть и скрытые операции за Берлинской стеной, и марши по проселочным дорогам штата Вашингтон, и даже советско-американские разборки в маленькой, но гордой Норвегии.

Ассортимент заданий тоже неплох: конвои, диверсии, оборона и напряженная борьба за ключевые позиции проносятся перед глазами в бешеном, по-настоящему блокбастерной свистопляске. Причем принцип «одна карта – одно задание» не работает. Ситуация на поле боя в любой момент может молниеносно измениться. Скажем, вместо того чтобы отсиживаться в окопах, спустя буквально несколько минут тебе придется добивать отступающего врага. И не беда, что все это в том или ином виде было в оригинальной World in Conflict, ведь нам в кои-то веки дают поиграть за русских!

ОБРАТНАЯ СТОРОНА МОНЕТЫ

Тех, кто успел основательно изучить World in Conflict, сильно расстроит то,


Советские ученые почему-то не предусмотрели возможность трансформировать эту махину в гигантского шагающего робота Девастатора — вот лентяи!

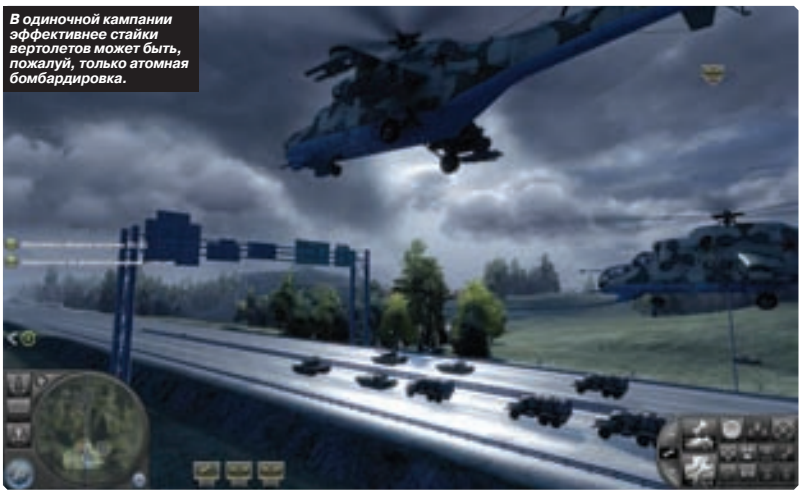
Миссия с участием подразделения «Альфа» напоминает диетическую версию любого задания из Commandos.

что новые миссии открываются только после последовательного прохождения дюжины американских. Пропустить «повторение пройденного» не получится, а жертвовать ради трех с небольшим часов еще десятью согласятся далеко не все. Подача истории дополнения, что логично, совершенно не отличается от хорошо усвоенной разработчиками формулы «дешевые ролики + скриптовые сценки + радиоболтовня = сюжет». В центре событий несколько советских офицеров: изворотливый майор Валерий Лебедев, командующий армией, а некогда обыкновенный деревенский мужик полковник Владимир Орловский, его фанатичный племянник Коля Малашенко да альтер-эго игрока – товарищ Романов. У Massive получился короткий, простой, но очень цельный и, можно сказать, душевный сценарий. Несмотря на глупые агитплакаты во время подрузки карт, русские солдаты выглядят именно как русские солдаты, а не как сибирские медведи в ушанках и фуфайках. Герои переписываются с родными, рассказывая о войне, тракторах и дефиците, то и дело пропускают фразы на великом и могучем, не стесняются настоящих чувств, а иногда слишком буквально следуют заветам Павлика Морозова.

СОВЕСТЬ НЕ ПРОБЕГАЛА?

Сколько достоинств ни приписывай Soviet Assault, у нее есть два фатальных недостатка: небольшая продолжительность (о ней мы уже упоминали) и вопиющая вторичность. В игре нет ни одного нового юнита, ни одного диковинного средства огневой поддержки, интерфейс знаком до боли, а мультиплеерные режимы заучены с конца 2007 года. Хоть бы «уазики» перекрасили, в самом-то деле! Кашу, говоришь, медом не испортишь? Только если мед поставляется по адекватной цене. Ошибка Ubisoft в том, что издатель преподнес мини-дополнение в духе Fallout 3: The Pitt как полновесный addon. Даже рядом с неидеальной Red Alert 3: Uprising долгожданная Soviet Assault выглядит не лучше старого велосипеда рядом с новеньким роскошным автомобилем. Ветеранам World in Conflict такого «довеска» едва ли хватит на вечер. Зато новичкам советуем поискать красивую коробочку с Complite Edition и смело прибавить к итоговой оценке где-то три балла.

P.S. В материале нет ни слова о графике, и это неслучайно. Техническую составляющую Massive оставили в первозданном виде. За полтора года выдержки движок не только не устарел, но и остался, пожалуй, лучшим в рамках жанра.


В одиночной кампании эффективнее стайки вертолетов может быть, пожалуй, только атомная бомбардировка.

О КОМПАНИИ

1997 — В бизнес-центре города Мальма заработал офис студии Massive Entertainment.

2000 — Выходит Ground Control – первая и, по мнению многих критиков, лучшая стратегия от шведских разработчиков.

2008 — Обогнав сотни компаний, Massive занимает восьмое место в престижном конкурсе Sweden Best Workplaces 2008.

МИССИИ ПРОНОСЯТСЯ ПЕРЕД ГЛАЗАМИ В БЕШЕНОЙ, ПО-НАСТОЯЩЕМУ БЛОКБАСТЕРНОЙ СВИСТОПЛЯСКЕ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★

+ Иной взгляд на знакомые события; русские вояки почти не выглядят идиотами; графика осталась, пожалуй, лучшей в жанре; захватывающие миссии.

– Скромная продолжительность; абсолютное отсутствие значимых нововведений и оригинальных заданий; сильно завышенная цена.

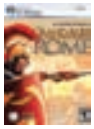
НЕПОЗВОЛИТЕЛЬНО ВТОРИЧНАЯ И КОРОТКАЯ ЗАРИСОВКА НА ТЕМУ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ СТРАТЕГИЙ 2007 ГОДА.

6.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Imperium Romanum

Автор:
Борис Соколов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



GRAND AGES: ROME

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В РИМ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy, Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–6
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.imperium-game.com

Чтобы добиться успеха, не обязательно изобретать что-то принципиально новое. Достаточно взять за основу известный продукт и добавить несколько необычных штрихов. В 1992 году Impressions Games позаимствовала основные принципы построения геймплея из SimCity и перенесла действие из современности в эпоху расцвета Древнеримской империи. Получившуюся игру назвали Caesar.

Без воды не проживешь. Поэтому самой главной постройкой в игре является акведук.

ЗА МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

На протяжении 12 лет Impressions Games была монополисткой в жанре античных градостроительных симуляторов, но в апреле 2004 года компания обанкротилась. Как известно, свято место пусто не бывает. Сразу несколько студий попытались занять освободившуюся нишу. В 2006 году вышли аж три похожие друг на друга игры. Авторы Caesar основали Tilted Mill Entertainment и создали четвертую часть прославленного сериала. FireFly Studios отметилась крепкой CivCity: Rome. Наименьшего успеха добилась Glory of the Roman Empire от Haemimont Games.

Несмотря на эту неудачу, именно последняя игра наиболее достойна быть преемницей Impressions Games. Трудолюбивые болгарские разработчики сделали выводы из своих ошибок и спустя полтора года выпустили довольно неплохую Imperium Romanum. Не прошло и 12 месяцев, как в продаже появилось их новое творение – Grand Ages: Rome, ранее известное под названием Imperium Romanum 2.

ДРЕВНЕРИМСКИЙ МЭР

Лучше всего начать игру с двух коротких ознакомительных миссий. В первой ты научишься строить здания, во второй – вести боевые действия. После этого можно смело браться за историческую кампанию. Выбираешь одну из пяти знатных римских семей (среди доступных персонажей есть как мужчины, так и женщины), после чего приступаешь к выполнению цепочки заданий. Суть подавляющего большинства миссий в том, чтобы за короткий срок возвести на пустующем месте крупный город и при этом удовлетворить потребности его граждан. Тем же самым приходится заниматься и в режиме свободного строительства, и в мультиплеере. Правда, в последнем нет сетевых сражений. Игроки строго следуют завету кота Леопольда – живут дружно: совместно управляют одной большой колонией и не помышляют о захвате территорий соседа.

ЗАБЫТЬ ГЕРОСТРАТА

На первых порах кажется, что Grand Ages: Rome почти ничем не отличается от Imperium Romanum. Тот же графический движок, те же звуковые эффекты, знакомый интерфейс, почти точно такой же набор доступных для строительства зданий. Однако чем больше проводишь времени за игрой, тем чаще обращаешь внимание на изменения в геймплее. Народ по-прежнему требует хлеба и зрелищ, но угодить всем теперь намного труднее. Вроде бы все делаешь правиль-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★

Удобный интерфейс; значительно доработанный графический движок; более глубокая и реалистичная экономическая модель; неплохая идея с исследованием технологий.

Повысился общий уровень сложности; здания можно строить только на определенном расстоянии друг от друга; несмотря на все улучшения, боевая система по-прежнему выглядит очень слабо.

РАЗРАБОТЧИКИ СОЗДАЛИ КАЧЕСТВЕННЫЙ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР, НО НОВОГО СЛОВА В ЖАНРЕ НЕ СКАЗАЛИ.

7.5

но: в закромах полно вина, колбасы, рыбы и оливкового масла, в лавке травника люди могут получить необходимые лекарства, налажена бесперебойная поставка питьевой воды, на налоги грех жаловаться. Но кто-то с завидной регулярностью поджигает здания. Со временем число местных геростратов только возрастает, и в конце концов красивый город превращается в гору тлеющих головешек. В чем же дело? Оказывается, каждая постройка должна находиться не абы где, а в строго обозначенном месте, да еще и на определенном расстоянии от другой. Видите ли, плебеи не хотят жить далеко друг от друга, так что изволь ставить дома бок о бок. Желательно разместить рядом со спальным районом фонтан, рынок и храм, посадить вдоль дороги красивые деревья. Чем лучше расположены здания, тем меньше степень народного недовольства и больше выдаваемых игрой бонусных очков.

Если помнишь, в Imperium Romanum римские граждане вкалывали наравне с рабами (последние эксплуатировались в основном на самой тяжелой работе). В Grand Ages: Rome подневольный труд используется почти во всех отраслях хозяйства. Сгорбившиеся темнокожие человечки распахивают поля, орудуют кирками в каменоломнях, таскают мускулистыми руками тяжелые корзины и на потеху публике убивают друг друга в гладиаторских боях. Еще одно значительное нововведение – появление системы апгрейдов. После постройки школы ты можешь заказать исследование той или иной технологии. Все изобретения разделены на три подгруппы: архитектурные, хозяйственные и военные. Заплатил энную сумму – получи через три-четыре минуты возможность строить префектуры. Вложился еще – вот тебе ирригация полей или добыча полезных ископаемых прямо с поверхности земли. И так до самой последней ветки карликового древа технологий.

МИРУ МИР

Imperium Romanum критиковали за очень слабую боевую систему. Разработчики честно попытались исправить недостаток, но ничего толкового из этого не вышло. К гастатам, эквитам и преторианской гвардии добавились наемные кельтские, африканские и немецкие подразделения, осадные орудия да небольшие галеры. Плюс появилась система начисления очков опыта после тренировочных занятий и сражений. Но этого мало. На фоне вышедшей четыре с половиной года назад Rome: Total War сегодняшняя Grand Ages: Rome выглядит как дворовый котенок рядом с огромной львицей. Единственное, что могут предложить сотрудники Haemimont Games, так это банальные столкновения лоб в лоб. Удары с флангов и тыла не имеют никакого значения. Все равно побеждает тот, у кого больше солдат.

Эта отнюдь не самая удачная военная составляющая и портит в целом приятное впечатление от игры. Если ты любишь заниматься только мирным строительством, то тебе непременно стоит обратить внимание на Grand Ages: Rome. А вот поклонникам крупномасштабных сражений свежее творение Haemimont Games вряд ли придется по вкусу. ■

Возле форума всегда можно встретить с полдюжины граждан, внимательно слушающих пламенные речи оратора.

О КОМПАНИИ

1997

В сентябре в Софии открылась студия Haemimont Games.

2000

В январе появился дебютный проект разработчиков – добротный клон Age of Empires под названием Tzar: The Burden of the Crown («Орнем и мечом»).

2006

В июне болгарская компания попробовала свои силы в жанре градостроительных симуляторов. В продажу поступила Glory of the Roman Empire («Величие Римской империи»).

НЕ САМАЯ УДАЧНАЯ ВОЕННАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ПОРТИТ В ЦЕЛОМ ПРИЯТНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ ИГРЫ.

Улучшенная версия движка позволяет поднимать камеру на очень большую высоту.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рик Флер (Ric Flair), рестлер-пенсионер
ПОХОЖЕ НА: Сериал Command & Conquer

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

На самом деле примерно так выглядит Черное море, если выгнать из него всех туристов.

Замораживающие пушки сковывают тело, но только не разум Юрико.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 – UPRISING

ЗЕ ШОУ МАСТ ГОУ ОН, ТОВАРИЩ!

ЖАНР: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Распространяется через интернет
ИНТЕРНЕТ: www.ra3uprising.ru

Незадолго до выхода Uprising компания Electronic Arts разместила в интернете прекрасные рекламные ролики, разрывающие содержимое черепной коробки на миллионы маленьких веселых шариков. В минутных клипах бурый мишка в шапке-ушанке совершенно диким образом метелил престарелого рестлера Рика Флера. В нескольких стебных видео уместилась вся суть современной Red Alert. Цирк? Цирк. Но в случае чего этот краснознаменный балаган может за себя постоять.

Недавний релиз Uprising – отличная и, наверное, самая удобная возможность наконец-таки приобщиться к сериалу Red Alert и просто поиграть в свеженькую стратегию одновременно. Во-первых, дополнение не требует наличия оригинальной версии Red Alert 3 и знания ее сюжета. Во-вторых, игра распространяется цифровым образом и стоит вполне адекватного количества цифровых денег.

ТРОЙНОЙ ОДЕКОЛОН

С момента сокрушительного разгрома Советов под Ленинградом прошли считаные месяцы, а в мире уже назревают новые конфликты. Теперь, правда, скорее локального характера. Пока альянс добивает мятежных японских командиров, СССР пытается остановить экспансию нечистой на руку корпорации «ФьючерТех»... И далее в таком же духе. Под историю отводятся три небольшие кампании: за Союз (самая интересная), за Империю восходящего солнца (похуже) и за альянс (скука, банальщина и пафос). На каждую уйдет едва ли больше трех часов. Поскольку масштабы войны уменьшились, в игре стало больше операций в тылу с ограниченным контингентом, которых так не хватало в обыкновенной Red Alert 3.

Казармы, военные заводы и аэродромы ломятся от обилия новых юнитов. На вооружение союзников поступили непобедимые «Буревестники», криологионеры – дальние родственники мистера Фриза, полевые артиллерийские установки «Усмиритель» и беспилотные танкетки точь-в-точь как в фильме «Терминатор 3». Японцам достались мобильные крепости в виде летающих механических голов, шустрые лучницы, эффективные против авиации, и здоровые роботы с высокотехнологичными копьями. Веселее всего в армии Советов. Тут и юркие мотоциклы с люльками, и модификация «Серпа» с ракетами, и «чистильщики» в скафандрах, поливающие врага химическими отходами. А еще какой-то находчивый моделист-конструктор додумался скрутить с танков пушки и обозвать то, что получилось, боевыми катками.

Видеоролики по дурацкой традиции EA Los Angeles (вспоминаем одинокое до-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★

+ Вагон интереснейших миссий за каждую из сторон; необычная кампания за Юрико; обновленная музыка.

– Отсутствует мультиплеер; режим «Состязание» на словах выглядит лучше, чем на деле; видеовставки стали слишком серьезными и камерными.

ПЕРВОЕ И, ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, НЕ ПОСЛЕДНЕЕ КАЧЕСТВЕННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ RED ALERT 3.

7.5

полнение к Command & Conquer 3) сделались совсем уж камерными. На заявленные полчаса зрелищ приходится не больше пяти секунд компьютерной анимации и спецэффектов. Вдобавок со сценаристами Red Alert 3 неожиданно случилось что-то странное и они вместо диалогов на грани пародии выдали пресную и смертельно скучную тягомотину. Любые недостатки можно было бы списать на похудевший бюджет, если бы не ассортимент приглашенных покривляться знаменитостей. К Рику Флеру и знакомым по оригинальной Red Alert 3 актерам присоединились номинант на «Золотой глобус» Малколм Макдауэлл (Malcolm McDowell), звезда «Драконьего жемчуга» Джеми Чанг (Jamie Chung) и только что вернувшаяся из «Побега» Джоди Лин О'Киф (Jodi Lyn O'Keefe). Ценителей прекрасного порадует эпизодическое появление на экране известной модели Холли Вэланс (Holly Valance).

Десяти бойскаутов с базуками явно маловато, чтобы пустить грозный «Апокалипсис» на металлолом.

COMMAND & ACTION!

Кампания с участием кавайной школьницы с пси-способностями Юрико Омега – отдельная песня. До сего момента никто и никогда не пытался превратить Command & Conquer в… слешер! Оригиналы из EA решили попробовать. И, знаешь, что-то в этом есть. Изначально девчонке доступны четыре базовые способности. Одна превращает органическую материю в пыль и временно выводит из строя технику, другая заставляет солдат противника сражаться на нашей стороне, а третья очерчивает вокруг героини прозрачный шар, надежно защищающий ее от любых атак. Последнее, самое полезное умение наглядно показывает, что в Red Alert 3 тоже есть физика. Одним движением Юрико может поднять в воздух один вражеский танк и кинуть его в другой, ничуть не менее вражеский. Опыт выдается не за убийства и учиненные разрушения, а за найденные информационные терминалы. После активации каждого компьютера Юрико узнает какой-нибудь связанный с ней факт и получает единицу опыта. Его можно потратить как на улучшение базовых способностей, так и на улучшение характеристик (урон, скорость, сила).

КРАСНЫЕ ГЕНЕРАЛЫ

Хваленая «Схватка» оказалась куда скромнее, чем мы ожидали. По сути, перед нами нечто среднее между режимом Generals Challenge из «Генералов» и почившим мультиплеером. Выбираем знамя – и вперед с песней! Простенькая глобальная карта, пять десятков несложных миссий, видеоролики, нестрогая очередность прохождения дуэлей – на бумаге выглядит заманчиво, но на практике выясняется, что реализация хромает на обе ноги. Скажем, роликами тут называются пятисекундные ругательства противников из окошка миникарты, да и нестандартным дизайном могут похвастаться лишь некоторые уровни (кладбище отработавших спутников, например). Внешний вид Red Alert 3 разработчики менять не стали и поступили правильно – устаревшему движку от Generals помогло бы только чудо… ну или пластический хирург Мадонны. Зато музыкальная подборка серьезно обновилась. Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki) замиксовал очередную версию знаменитой композиции Hell March, а Джеймс Ханниган (James Hannigan) написал отменный саундтрек для приключений Юрико. Такой же гармоничный и целостный, как и вся Uprising. ■

По игрушечному (ах да, аутентичному!) замку несложно догадаться, что Советы проворачивают операцию в Европе.

Без пси-способностей не выжить в тесных коридорах подземных лабораторий.

О КОМПАНИИ

1995 Открыта DreamWorks Interactive – будущая EA Los Angeles.

1998 Компания выпускает Jurassic Park: Trespasser – незаслуженно забытый экшен с очень продвинутой физикой.

1999 Студия оказывается в цепких лапах Electronic Arts и принимается за консольные версии Medal of Honor.

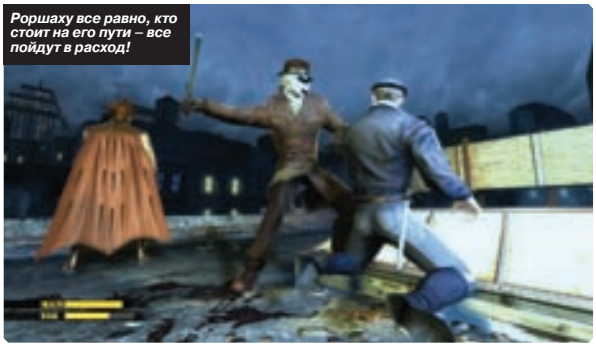
2003 К EA Los Angeles присоединяются ребята из почившей Westwood – студии, подарившей жизнь сериалу Command & Conquer.

2003 Сначала анонсирован, а затем скоропостижно отменен наследник Command & Conquer: Renegade – шутер Tiberium.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game, Ultimate Spider-Man

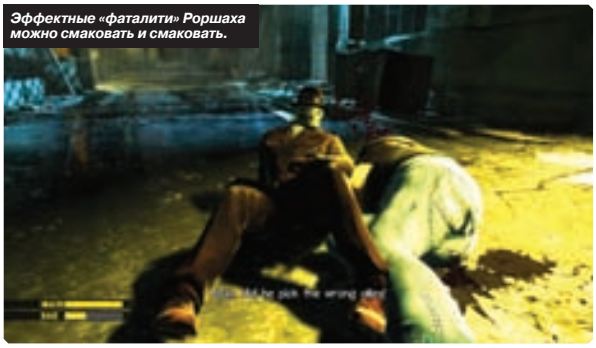
Автор:
Павел Демин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



Роршаху все равно, кто стоит на его пути – все пойдут в расход!

Нет, это не Темный рыцарь. Это Ночная Сова, наш новый герой. Знакомьтесь.



Эффектные «фаталити» Роршаха можно смаковать и смаковать.

WATCHMEN: THE END IS NIGH

КТО ПРИСМОТРИТ ЗА СМОТРИТЕЛЯМИ?

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros. Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Deadline Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Распространяется через интернет
ИНТЕРНЕТ: www.watchmenvideo-game.com

Когда Алан Мур (Alan Moore) в далеком 1986-м садился писать сценарий и диалоги для комикса Watchmen, он и не подозревал, что создает одно из величайших произведений этого формата. За границей «Хранителей» считают едва ли не более удачными, чем «Человека-паука», «Бэтмена» и «Фантастическую четверку».

Как только солнце скрывалось за горизонтом, Хранители освещали пороки погрязшего в нечистотах, грехах и мракобесии города, страны, да что там – целой планеты! Мур скрупулезно описал безрадостную картину под названием «США и мир в середине 80-х», виртуозно разобрал образы супергероев, беспощадно раскритиковал политическую систему, затронув фундаментальные философские вопросы человечества. Что есть добро и зло? Можно ли построить мир на лжи? Что в действительности нужно человеку?

«Мур и Гиббонс продемонстрировали то, насколько глубоким и вместительным может быть формат комикса», «умная, эмоциональная история “Хранителей” доказывает нам, что и комиксы могут называться литературой» – разливались в комплиментах рецензенты. Как результат: место в сотне лучших комиксов по мнению The Comics Journal, 13-я позиция в рейтинге Entertainment Weekly лучших романов за последние 25 лет, единственная графическая новелла в списке 100 лучших произведений всех времен по версии журнала Time. Мур и Гиббонс создали настолько тонкую, уникальную и дорогостоящую материю, что долгое время ее попросту боялись порвать переносом на большие экраны. Решился на столь опасное предприятие Зак Снайдер (Zack Snyder), режиссер «300 спартанцев», но лишь спустя более чем два десятка лет с момента публикации новеллы. Что у него вышло, многие из вас наверняка уже оценили. Мы же остановимся на непременном спутнике любого киношного блокбастера – игре, которая появилась ровно за день до широкоэкранной премьеры.

КОСТЮМИРОВАННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Вопреки ожиданиям Deadline Games не стала делать из The End is Nigh кальку ленты Снайдера, которая и сама-то является практически дословным, покадровым переложением первоисточника.

Интерактивные «Хранители» – вполне самодостаточное произведение, не столь глубокомысленное и философское, как новелла Алана Мура, не столь масштабное и эффектное, как фильм Снайдера, но выдержанное в духе вселенной альтернативной американской истории, где на страже интересов общества стоят костюмированные герои.

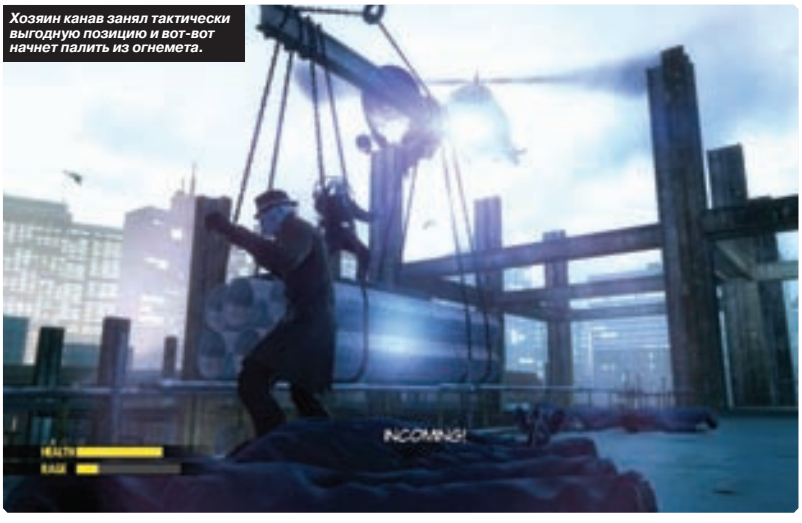
Действие фильма и романа разворачивается в середине 80-х, когда избранный на очередной срок президент Никсон запрещает супергероев. События же игры берут свое начало в 1972-м, когда Хранители еще стоят на страже закона. Роршах и Ночная Сова – главные (играбельные) персонажи The End is Nigh – оказываются в тюрьме Sing Sing, захваченной взбунтовавшимися заключенными. Пожар, толпы беснующихся зеков, огромная дыра в полу… Брутальный дуэт быстро соображает, что это красочное представление не более чем шоу, устроенное кем-то для отвода глаз. Мятеж быстро сходит на нет, а из камеры пропадает главный заключенный – Хозяин канав, глава мафиозных группировок. По его следу герои и идут все шесть коротких глав (надо сказать, что эта незамысловатая история – лишь первый эпизод в виртуальной жизни Хранителей, и именно эпизодической сутью игры объясняется ее небольшая продолжительность и «бюджетная» цена).

Путь к главному боссу, как это обычно и бывает в играх жанра beat 'em up, придется прокладывать по трупам. Пот, кровь, переломанные конечности, расквашенные физиономии и бездыханные тела, принявшие нелепые положения в темных углах грязных подворотен, – верные спутники бодро шагающих к победе героев. Один из них – Роршах – человек с обостренным чувством справедливости и атрофированным состраданием. Удары локтями, коленями, грязные добивания – он быстрый, но ввиду полного отсутствия защиты довольно уязвимый. Что компенсируется использованием в бою различных предметы: банок-склянок, разводных ключей, балок, кусков труб, ножей и дубин. В ход идет все, что услужливо принесут с собой на стрелку супостаты. К тому же у Роршаха на крайний случай припасено два суперприема: «бык» и «раж». В первом случае герой в маске несется на вражин, валя тех на землю. Во втором – начинает методично раздавать тумаки, нанося существенно больший урон, чем в «спокойном» состоянии. Ночная Сова – парень тоже хоть куда, но заметно более мягкий и миролюбивый, насколько это вообще возможно для борца с преступностью. Он медлителен и практикует мощные, увесистые удары пудовым кулаком, защищенным плотными полимерными соединениями. Ночная Сова предпочитает не уворачиваться от выпадов оппонентов, а сурово, по-мужски блокировать их. Посторонние предметы в бою не использует, в сложных ситуациях ободряет вражин сбивающим с ног электрическим зарядом.

ЗАНАВЕС! АНТРАКТ!

Спина к спине друзья выходят победителями из каждой заварушки, затем проходят пару десятков метров, нажимают рычаг здесь, вертят вентиль там – и история повторяется. Враги становятся сильнее и мастеровитее: толстячков уже не швырнешь так просто на стену, разодетых бандюг не возьмешь простыми комбо. Надо идти на ухищрения, блокировать, откатываться и контратаковать. Список приемов и комбинаций обширным не назовешь, но и его на короткой дистанции The End is Nigh хватает с запасом.

Эффектные замедления времени, сочные завершающие фаталити, качественная мрачная картинка – пожалуй, требовать чего-то большего от небольшой добавки к фильму и не стоит. А ведь тут еще есть пусть и детские, но головоломки, есть сцены между главами, выполненные в духе комикса, есть знакомые по первоисточнику герои, и новая, проливающая свет на прошлое Хранителей история. В общем, поклонникам первоисточника, которых с выходом фильма стало еще больше, есть что посмаковать. Пусть и недолго. Однако уже к выходу DVD-издания фильма Warner Bros. обещает второй эпизод The End is Nigh. ■



Хозяин канав занял тактически выгодную позицию и вот-вот начнет палить из огнемета.

МРАЧНЫЕ ЛОКАЦИИ В СТИЛЕ НУАР И КРУТОЙ ТИП В МАСКЕ С КЛЯКСАМИ – У «ХРАНИТЕЛЕЙ» ЕСТЬ СТИЛЬ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

Качественная картинка в стиле нуар, новая история из прошлого Хранителей, эффектные рукопашные бои, анимированные комиксы между главами.

Небольшое количество играбельных персонажей, не слишком длинный список комбинаций и спецатак, короткая сюжетная линия – игру легко осилить за два часа.

ВКУСНЫЙ ДЕСЕРТ ПОСЛЕ ОТМЕННОГО ОСНОВНОГО БЛЮДА. ФАНАТАМ НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕТСЯ.

7.0

Угарный газ и высокая температура не мешают ребятам любоваться видом горящей тюрьмы.

О КОМПАНИИ

1996 Копенгаген, Дания. Сбылась давняя мечта Симона Джона Андерсена (Simon Jon Andreasen), он начал продюсировать игры в рамках собственной компании Deadline Games.

2005 Выходит самый известный на сегодня проект Deadline Games – зажигательный шутер от третьего лица Total Overdose.

2009 Новая веха в истории компании. Релиз Watchmen: The End Is Nigh, игры по известной лицензии, – настоящее испытание для датских разработчиков.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
ПОХОЖЕ НА: Microsoft Train Simulator, EEP Virtual Railroad

Автор:
Дмитрий Карасев

Режим Railyard, позволяющий любоваться моделями паровозов. Больше в Trainz Simulator 2009 любоваться все равно нечем.

К сожалению, ретропаровозы в меньшинстве – разработчики предпочитают современную технику.

TRAINZ SIMULATOR 2009: WORLD BUILDER EDITION

СОТВОРИ СЕБЕ ПАРОВОЗ

ЖАНР: Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: N3VRF41L Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Auran
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.ts2009.com

Студии Auran идеально подходит определение «широко известная в узких кругах». Вот уже восемь лет австралийцы самоотверженно трудятся над «железнодорожным» сериалом Trainz. Симулятор поездов трудно назвать сверхпопулярным и востребованным жанром… зато и конкурентов у Auran, если вдуматься, почти нет. Впрочем, шутки шутками, а поклонников у сериала Trainz хватает – как в России, так и на Западе.

DON'T WORRY, BE HAPPY

Пренебрежительное отношение к виртуальным поездам со стороны многих игроков не совсем оправданно. Английские психологи, к примеру, когда-то рекомендовали использовать Microsoft Train Simulator в качестве средства для психологической разгрузки и снятия стресса. А что – все без исключения железнодорожные симуляторы отличаются умиротворяющей атмосферой. Размеренный стук колес, идиллические пейзажи вокруг, состав неспешно катится по заранее определенному маршруту – чем не повод отрешиться от повседневных проблем и задуматься о вечном?

Жалко только, что пейзажи в Trainz Simulator 2009 вряд ли смогут успокоить человека, близко знакомого с компьютерными играми, – по крайней мере, у неподготовленного зрителя они обычно вызывают легкий шок. Чего стоят только спрайтовые деревья, обильно украшающие любой маршрут! В целом картинка выглядит не лучше, чем в упомянутой выше Microsoft Train Simulator, но это для Auran является большим шагом вперед, поскольку Trainz Simulator 2006 смотрелась как пришелец из середины 90-х. Австралийцы проделали большую работу, и можно долго оглашать список мелких исправлений, увеличений и добавлений. Стандарты жанра в игре соблюдены – есть и железные дороги из разных уголков планеты, и широкий модельный ряд – от старинных паровозов до современных локомотивов, и аутентичные кабины. В общем, катайся в свое удовольствие. Но ни количеством, ни качеством исполнения все вышеперечисленное не поражает. И если не вдаваться в детали, то прогресс по сравнению с Trainz Simulator 2006 никак не назовешь феноменальным. И хотя Auran не балует технологическими новинками, все же необходимая атмосфера в Trainz Simulator 2009, безусловно, есть. Можно хоть сейчас надевать наушники с любимой музыкой и мысленно переноситься в кабину Восточного Экспресса.

BE HAPPY, DON'T WORRY

Конечно, для многих Trainz Simulator 2009 может оказаться в лучшем случае лекарством от бессонницы. Посоветовать «играть» в творение Auran не поворачивается язык, тут скорее подойдет слово «играться». В игре нет противостояния и насилия, нет соперников, нет даже задач из серии «собери пять звездочек, и получишь новый паровозик» – все паровозики уже в свободном доступе. Конечно, перед тобой поставят задачу соблюдать расписание, да и довезти пассажиров до конечной желательно живыми, но провалить такую миссию очень непросто. Определенные усилия придется потратить на то, чтобы освоить управление. Если современные локомотивы практически целиком действуют на автомате, то в кабине старинного паровоза придется самостоятельно следить за давлением в топке, контролировать подачу угля и т.д. Но поезд – это все-таки не МиГ-29, и с управлением справится даже новичок.

САМ СЕБЕ ИНЖЕНЕР

Как бы странно это ни звучало, фанаты любят Trainz не только и не столько за возможность прокатиться на виртуальном поезде. Не меньшей популярностью сериал обязан дополнительным моду-

О КОМПАНИИ

2001

Auran выпустила первую игру серии Trainz – Trainz: Community Edition. Она мгновенно обросла модификациями и дополнениями.

2004

Вышла Trainz Railroad Simulator 2004. Через два года за ней последовала Trainz Railroad Simulator 2006, которая в России получит имя «Твоя железная дорога 2006».

2007

Auran попыталась свернуть с железнодорожных путей и выпустить онлайновую RPG Fury. Пресса игрой была очень недовольна и посоветовала студии вернуться к поездам.

В игре есть и упрощенный режим, в котором от симулятора не остается практически ничего.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½

Редкость игры (это единственный новый железнодорожный симулятор), редактор уровней, огромное количество фанатских дополнений, по качеству порой превосходящих оригинальные.

Устаревшая картинка и общая неприглядность, необходимость скачивать дополнения из интернета, похожие друг на друга маршруты.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПОЕЗДА МОЖНО ЛИБО ЛЮБИТЬ, ЛИБО НЕТ. ДОБАВЬ К ОЦЕНКЕ ДВА БАЛЛА, ЕСЛИ ТЫ ОТНОСИШЬСЯ К ПЕРВОМУ ЛАГЕРЮ.

6.5

МЕРНЫЙ СТУК КОЛЕС, ИДИЛЛИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ ВОКРУГ, СОСТАВ САМ ПО СЕБЕ КАТИТСЯ ВПЕРЕД – ЧЕМ НЕ ПОВОД ЗАДУМАТЬСЯ О ВЕЧНОМ?

лям и модификациям. Именно они и составляют обширное World Builder Edition (в феврале выйдет Engineers Edition, в котором доступно только вождение поездов). Например, Railyard позволяет любоваться паровозами с разных ракурсов, а Surveyor дает возможность попробовать себя в роли министра путей сообщения. Хочешь проложить ветку Мадрид – Верхнее Кукуево и пустить по нему большой черный паровоз из серии «прощай, экология»? Да пожалуйста. Результат трудов потом можно будет оценить в режиме Railyard.

Многие на этом не останавливаются, тем более что Auran активно способствует творчеству поклонников сериала. В результате по уровню активности фанаты Trainz напоминают разве что виртуальных летчиков из Microsoft Flight Simulator. У творения конторы Билла Гейтса поклонников больше, но железнодорожники без дела не сидят. 50 гигабайт различных дополнений, подготовленных фанатами еще до выхода официальной игры, – это серьезно. И не зря среди поклонников Trainz популярностью пользуется фраза «Дайте нам редактор, а уж игру мы сделаем сами».

КОНДУКТОР, НАЖМИ НА ТОРМОЗА

Главная проблема Trainz Simulator 2009 заключается в том, что даже разработчикам программы-редакторы и фанатское творчество стали интереснее, чем какая-то там игра. Для удобства поклонников в Trainz Simulator 2009 встроен специальный Content Manadger, автоматически добавляющий в игру новые модели и дополнения; собственный мини-браузер и даже программа для обмена сообщениями между игроками (!). Вещи это, конечно, полезные, но, может, стоило больше внимания уделить самим поездам и станциям?

В итоге складывается впечатление, что игру Auran выпустили для галочки – мол, поклонники все равно потом все переделают. Это уже стало доброй традицией сериала Trainz – фанатские разработки к предыдущим играм иногда значительно превосходили официальные релизы, и Auran, видимо, решила ничего здесь не менять. Это было бы логично, не объяви Microsoft о намерении вновь поставить на рельсы свой Train Simulator. А это значит, что спокойное существование Trainz, длившееся пять лет после крушения MS Train Simulator 2, скоро может закончиться. Новый проект Microsoft разрабатывается на движке Flight Simulator, следовательно, игра сможет похвастаться куда более приятной картинкой. Ответить на это Auran может свободой творчества и мощной фанатской поддержкой. Короче говоря, к бабке не ходи: грядет битва железнодорожных титанов.

Кабина паровоза порой вызывает приступы клаустрофобии.

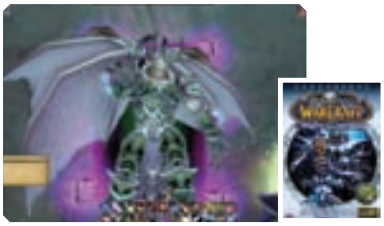
Так выглядит создание собственного маршрута в Surveyor.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

LEFT 4 DEAD

- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.l4d.com

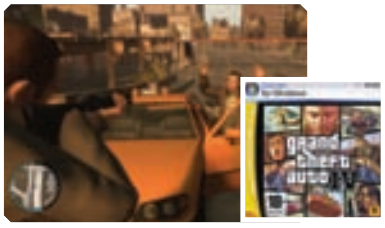
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Уникальный кооперативный зомби-шутер: четверо выживших должны пробиться через орды зомби. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что четыре уровня L4D можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому.

ЧТО ЕЩЕ?
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4



- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.gta4.com

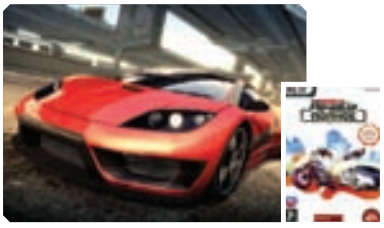
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02 (62)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?
MIRROR'S EDGE
DEAD SPACE

RACING

BURNOUT PARADISE



- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
MASS EFFECT

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/redalert

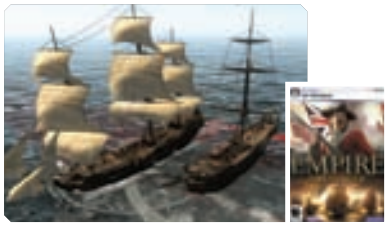
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные Нации и Империя восходящего солнца весело делят планету на части. Абсурд, сплошное противоречие и бронированные медведи под стратегическим соусом – в лучших традициях старого доброго сериала Red Alert.

ЧТО ЕЩЕ?
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2
BATTLEFORGE

STRATEGY/ WARGAME

EMPIRE: TOTAL WAR



РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
XIII ВЕК: РУСИЧ
IMPERIUM ROMANUM

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

РАЗРАБОТЧИК: Eagle Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.digitalcombatsimulator.com

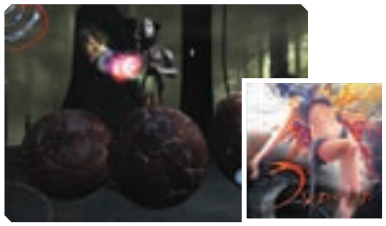
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

ЧТО ЕЩЕ?
МОРСКОЙ ОХОТНИК
X3: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com

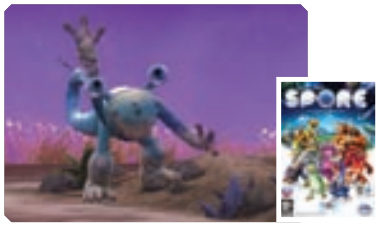
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
СУБЛЮСТРУМ

НЕФОРМАТ

SPORE



РАЗРАБОТЧИК: Maxis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spore.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (58)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

ЧТО ЕЩЕ?
PUZZLE QUEST: GALACTRIX
WORLD OF GOO

ТЕХНОМАГИЯ

СКАЗКА О ТРОЙКЕ

Жить стало проще, жить стало казуальней. Вполне себе хардкорные дяди приплясывают на WiiFit и разводят гусиков на «Веселой ферме». Армагеддон? Коллапс индустрии? Нас предали? Не стоит сгущать краски. Да, игры стали попсовее и доступнее, но сей факт вовсе не значит, что все кончено и что геймеру теперь только и остается, что рыдать и худеть в плохо проветриваемой комнате без солнца и милых сердцу варгеймов.

На самом деле ситуация куда оптимистичнее. И казуальные игры могут быть интересными и многомерными, не о том сейчас речь. Радует, как серьезные игростудии используют кэжуал-геймплей во вполне мирных целях. Самый яркий и наглядный пример – суперпопулярная RPG Puzzle Quest. Смекалистые австралийцы (студия Infinite Interactive) использовали старинную, римских еще времен, настольную игру Match-Three, полностью изменив представление о ролевых играх. Действительно, какая разница, как рассчитывать повреждения и силу заклинаний – бросать кубики или выстраивать ряды из драгоценных камней одного цвета? Механика Match-Three позволила реализовать все игровые составляющие: бой, крафтинг и магию. Авторам не пришлось заморачиваться с дорогими спецэффектами и требовательной к ресурсам графикой. Хватило обычной доски 8 на 8 и горсти самоцветов – все остальное додумали сами геймеры.

Успех Puzzle Quest произвел на разработчиков эффект воистину гипнотический. Украинцы из Avreliy Games сделали пиратскую батальную аркаду Sea Journey, а москвичи из CyberCrew затеяли амбициозный ролевой проект «Техномагия», объединив сразу несколько жанров, но сохранив характерную для Match-Three механику. Как и в австралийской игре, герой путешествует по фэнтезийному миру и «курощает» всяких гадов при помощи настольного инвентаря.

Единственный раз в жизни придумывал легенду для… нет, не компьютерной, а коллекционно-карточной игры. Больше не хочу. Как сказал один из разработчиков, «сюжет нам в общем-то и не нужен, просто так принято». Так уж повелось, что любую, даже самую бестолковую RPG сопровождает высокопарный и витиеватый текст в толкиен-стиле.

Авторы «Техномагии», игрушки вполне толковой и занятной, выбрали классическую фабулу о противостоянии магии и технологий, знакомую нам по Silverfall и Arcanum. Спеллы против мясорубок! Ура! Вот уже несколько сотен лет люди воюют с гномами. С чего началось это противостояние, никто толком и не помнит, но кровь льется рекой, высятся горы черепов, а надо всей этой красотищей реет чернокрылое воронье.

Тебе предстоит разобраться в конфликте, попутно выполнив тысячу и один квест и приняв участие в неисчислимом количестве баталий. Не так давно на сервере была зафиксирована 55-миллионная битва, и это только начало.

Как и любая приличная MMORPG, «Техномагия» начинается с создания персонажа. Процесс это тривиальный и особых комментариев не требует, тем паче в случае с браузерной игрой. Классы как таковые в ТМ отсутствуют, да и понятно: люди по умолчанию маги, а гномы – механики, добывающие энергию из кристаллов и волшебных существ.

Внешность изменяется в зависимости от надетых доспехов, ее также можно изменить, заказав себе уникальный образ. Игра обладает яркой графикой. Мир Элинора разделен на шестиугольники-хексы, и в каждом что-то да происходит: бряцают костьми скелеты, журчат водяные элементали, тусуются такие же, как и ты, приключенцы, а то и просто льется мана, бьет в небо звездным фонтаном. Сам Элинор занимает только треть экрана, в остальной части расположен чат (куда ж без него?) и элементы управления игрой. Вкладки «рюкзак», «магия» и т.д. Кстати о рюкзаке. Во время своих странствий ты сможешь набить его под завязку. Вот только чем? Это доспехи и ингредиенты для крафта рун и великого множества эликсиров, а если тебе очень повезет, то в рюкзаке появятся редкие артефакты, которые сделают мощнейшие спеллы подвластными тебе.

Вперед, в волшебный мир! Достаточно установить клиент с нашего диска (чтобы получить уникальные артефакты), и ты готов к приключениям.

Реклама

Зарегистрируйтесь в игре "Техномагия" через клиент на диске журнала "РС ИГРЫ" и получите уникальный артефакт - Шкатулку Пандоры, которая значительно облегчит Ваши первые шаги в мире Гномов и Людей. В каждой такой шкатулке находятся специальные комплекты вооружения Новичка, которые позволят с лёгкостью пройти начальные сюжетные задания, победить опасных монстров и сразиться с другими игроками.

В Шкатулке Пандоры содержатся:

- Полный Заговорённый комплект брони и оружия Новичка, доступный с 1 уровня

- Полный Волшебный комплект брони и оружия Новичка, доступный с 6 уровня

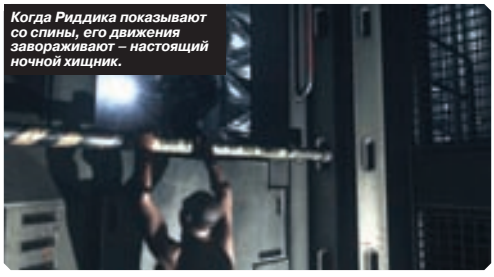
- Героическое оружие из комплекта Новичка, доступное с 10 уровня

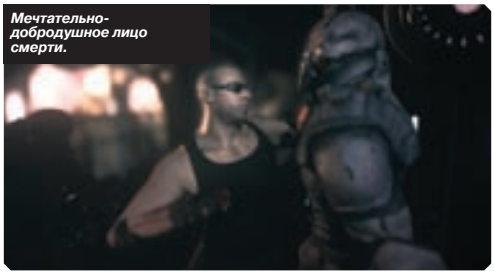
Реклама

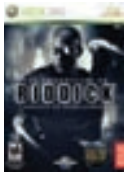
©2007 ООО «CyberCrew». Все права защищены. ©2007 «Техномагия» (Teknomagic). Является зарегистрированной торговой маркой «CyberCrew». Все права защищены

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

Рукопашным боям в игре по-прежнему уделено много внимания.


Когда Риддика показывают со спины, его движения завораживают – настоящий ночной хищник.


Мечтательно-добродушное лицо смерти.



CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ЗА КРАСИВЫЕ ГЛАЗА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–12
- **ИНТЕРНЕТ:** www.starbreeze.com

Риддик, неприятный суровый человек с глазами, голосом и лысиной Вина Дизеля, – наш старый знакомец. Хотя и встречались мы с ним лишь однажды, да и то пять лет назад, встреча эта запомнилась надолго, если не сказать больше: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay многими до сих пор считается одной из лучших игр 2005 года. Что в случае с играми по кинолицензии, да еще и созданными под надзором стареющей кинозвезды, согласись, случается довольно редко.

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ

Выпуск той же самой игры спустя 60 месяцев – явление еще более редкое. Возможности персональных компьютеров сейчас и тогда – показатели разных порядков, а это означает, что у авторов The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena есть какие-то веские основания для подобного поступка. Честно говоря, на первый взгляд кажется, что столь неординарный ход очень похож на повторный выпуск в прокат фильма «Темный рыцарь» этой зимой: у продукта, который в какой-то момент сочли отработанным, остался серьезный потенциал. «Темный рыцарь» в итоге довел совокупные сборы до миллиарда долларов – так почему бы и Риддику не пойти по этой же тропинке? Впрочем, отдадим суровому человеку должное. За прошедшие годы он, конечно, похорошел – немногие умеют так красиво стареть! Учитывая, что еще пять лет назад всякому вменяемому человеку было ясно, что Escape from Butcher Bay опередила свое время, этот факт не может не радовать: косметическая работа проведена на отлично. Уровни обросли текстурами высокого разрешения, многополигональные модельки персонажей щеголяют естественной анимацией, а само действие обрело плавный и очень, уж прости, мужской ритм: на счет «раз» Риддик прыгает из вентиляционной шахты, на счет «два» подлетает к вздрогнувшему часовому, на счет «три» вспарывает тому брюхо и перерезает горло. Три секунды – три идеальных па; прогулки по здешним локациям вообще очень похожи на смертельный латиноамериканский танец.

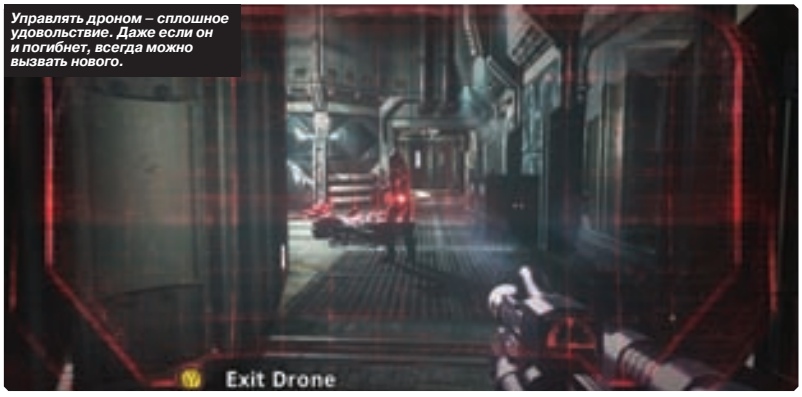
ТЫ УЖЕ БЫЛ ЗДЕСЬ

Механика оригинальной игры по-прежнему исправно работает, более того, оказавшись в очередном зале с какими-то механизмами, неожиданно ловишь себя на мысли: ты знаешь, что будет дальше. Оказывается, ничего никуда не исчезло – все эти коридоры, лабиринты и садистские аппараты неотложной помощи крепко засели в памяти. Показатель? Вполне. При этом, что странно, не создается ощущения повторения пройденного: разница между двумя играми примерно такая же, как между фильмом, увиденным по телевизору, и фильмом, купленным спустя полгода на DVD. Ты не просто видишь то же самое – ты видишь больше.

ГОДЫ ИЗМЕНИЛИ ЕГО

Не обошлось, конечно же, и без новинок. Основное блюдо – дополнительная сюжетная кампания, в которой Риддик вновь оказывается плененным, на сей раз космическими пиратами. Путешествие по пиратскому судну с заколками в качестве ору-

Вот таких моментов, к всеобщему удовольствию, в новом «Риддике» стало гораздо больше.



Управлять дроном – сплошное удовольствие. Даже если он и погибнет, всегда можно вызвать нового.

Парню осталось жить несколько секунд. Судя по состоянию лезвий, он далеко не первый вставший на пути Риддика.

жия, бесспорно, захватывает, особенно если принимать во внимание другие нововведения. Теперь Риддик может использовать тела павших врагов, например, стрелять из их оружия (напомним, большинство стволов в игре привязаны к конкретному владельцу). Оружию в игре вообще уделено больше внимания – без ущерба для фирменных стелс-миссий.

Кроме того, Риддик может управлять дронами – славными биороботами, которых в промышленных масштабах выводят на корабле. Дистанционное управление дроном позволяет без лишнего риска пройти особо опасные участки или решить очередную головоломку (да-да, они тоже никуда не делись).

ПРИВЕТ, СОЦИОПАТЫ!

В заключение хотелось бы добрым словом помянуть… мультиплеер. Пока неизвестно точно, останется ли он в PC-версии игры (должен, слышите? Должен), но то, что нам довелось увидеть на консолях, что называется, внушает. В нашем распоряжении полный набор режимов: от классического Capture the Flag до эксклюзивного Hunt the Riddick, в котором некоему числу охотников (максимум 12 человек) надлежит выследить и уничтожить главного героя игры. По ощущениям сетевые схватки в Assault on Dark Athena больше всего напоминают боевики старой школы вроде Quake Arena и Unreal Tournament, и это, честное слово, комплимент. Неожиданно и очень приятно. Так что с нетерпением ждем пришествия Риддика на наши мониторы, благо ждать остается сущие недели – тем более что, по некоторым данным, владельцев PC ожидают особые бонусы и сюрпризы. ■

Модели персонажей живы настолько, насколько это вообще возможно в компьютерной игре.

НОВОСТИ

КОНСОЛЬНЫЙ CRYENGINE 3

Приехали. Случилось то, что еще несколько лет назад казалось диким, немыслимым и невероятным: вслед за Epic Games в PC как платформе, разочаровались ребята из компании Crytek. На мероприятии Game Developers Conference 2009 в Сан-Франциско создатели одних из самых технологичных игрушек своего времени (речь, разумеется, идет о первой Far Cry и Crysis) анонсировали очередную версию движка CryENGINE. И все бы ничего, если бы версия эта не была заточена под приставки Xbox 360 и PlayStation 3.

Судя по первым демонстрациям, технологический уровень третьего CryENGINE совсем недалеко отполз (если вообще отполз) от второй версии себя любимого, что для консолей вполне себе достижение. Ведь выше Crysis никто пока так и не прыгнул. По словам президента Crytek Цевата Иерли (Cevat Yerli), компания планирует сделать из нового движка этакого «убийцу Unreal 3». То есть универсальный «моторчик» для массового использования в проектах самых различных жанров: от шутеров и экшенов до MMORPG и гонок. Естественно, игры на основе CryENGINE 3 иногда будут выходить на компьютерах.

В общем, не удивляйся, если через пару лет наша рецензия на какой-нибудь сиквел Crysis будет заканчиваться словами: «Еще один кривой и некрасивый порт с консолей». ■

САМАЯ-САМАЯ HALO 3

Спустя полтора года после релиза Halo 3 игровое подразделение Microsoft вновь отчиталось по продажам. Оказывается, совсем недавно тираж игры вплотную приблизился к 10 миллионам копий. Третья часть фантастической саги стала самым успешным эксклюзивом для Xbox 360 за все время существования приставки и даже обогнала вторую Halo.

О выходе PC-версии игры по-прежнему ничего достоверно не известно. Возможно, столь радужные цифры наконец натолкнут Microsoft на идею приурочить релиз компьютерной Halo 3 хотя бы к выходу Windows 7 и DirectX 11? ■

КОМПЬЮТЕРНАЯ GRAN TURISMO?

Пока одни разработчики убегают от компьютеров, сверкая тапками, другие, наоборот, присматриваются к самой правильной платформе. Вот, скажем, высокопоставленный сотрудник Sony Джон Коллер (John Koller) в очередной раз пустил слухи о достаточно высокой вероятности выхода долгожданной Gran Turismo 5 не только на PlayStation 3, но и на PC.

Кстати, в прошлом году источником подобных слухов был президент Polyphony Digital и продюсер сериала Gran Turismo Казунори Ямаучи (Kazunori Yamauchi). Есть о чем подумать. ■

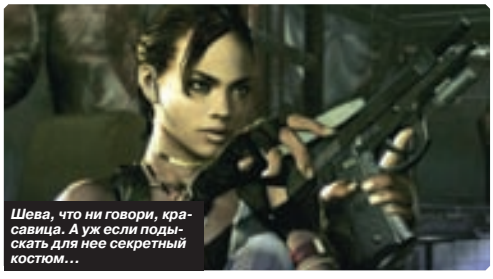
BIONIC COMMANDO ЗАДЕРЖИТСЯ

Гонцы из Capcom принесли грустную весть (после чего, конечно, были справедливо посажены на кол): компьютерная Bionic Commando не выйдет в мае. На днях состоится лишь консольный релиз, а вот владельцам PC придется подождать месяца два, три, четыре… Короче, до осени. Причины задержки не сообщаются, но все понятно без слов: в условиях кризиса разработчики не хотят пострадать от пиратства. Как говаривал персонаж одного хорошего фильма и теперь уже двух неблестящих игр: «Только бизнес. Ничего личного». ■

Автор:
Дмитрий Рубанов

Надоели мускулистые мужчины с бензопилами? Ассортимент боссов «Обители зла» пополнился экзотическими экземплярами.

Этот хмурый парень придет в гости к каждому, кто не верит в Resident Evil 5 на PC!



Шева, что ни говори, красавица. А уж если подыскать для нее секретный костюм…

RESIDENT EVIL 5

ЗЛАЯ АФРИКА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.residentevil.com/5
- **ЗНАМЕНИТОСТЬ:** Джим Сонзеро (Jim Sonzero), режиссер

Сериал Resident Evil в своем нынешнем виде напоминает стареющую британскую рок-звезду. С одной стороны, лучшие песни давно спеты, стихи написаны и пора на пенсию. С другой – хитрые продюсеры дразнят миллионными контрактами, дуэтом с Полом Маккартни и без устали трындят: «Еще альбомчик, Оззи, еще только один альбомчик!»

ВИРУС, ЗОМБИ, РОК-Н-РОЛЛ

Resident Evil 5 переносит игрока в современную Африку. Двое оперативников организации B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance) – вояка-ветеран Крис Редфилд и длинноногая Шева Аломар – прибывают для выполнения рядового задания в одну из замшелых деревушек, затерянных среди песков, пальм и кактусов. Ситуация, как обычно, оказывается серьезнее, чем докладывала разведка. Серьезнее настолько, что спустя десять минут за аппетитными мозгами и ребрышками мясистых агентов с выпученными глазами гоняется половина голодающего (ох, как голодающего!) континента.

Сценарий очередной Resident Evil по традиции держится подальше от крутых поворотов и оригинальных ходов. Вирус, зомби, мутации, злобная корпорация, Альберт Вескер собственной персоной, коротенькое камео Джилл Валентайн – Capcom без устали крутит ручку коммерчески успешной шарманки. И публика ведь с удовольствием трескает, причем уже не первый год! Ролики-то зрелищные, музыка правиль-

Пятая часть местами чуть ли не дословно цитирует Gears of War. Плохо? Скорее необычно.

СОКРОВИЩНИЦА

В Resident Evil 5, как и во многих японских проектах, авторы предусмотрели немыслимое количество скрытого контента: от костюмов до секретного оружия и энциклопедии по игровой вселенной.

За прохождение одиночной кампании на любом уровне сложности открывается знакомый по предыдущим частям Mercenaries Mode. Игрок попадает на арену, где, шарахаясь от каждого звука, охотится на зомби и периодически посматривает на таймер.

Еще одна награда за прохождение сюжета – новые графические фильтры, стилизующие изображение то под старину, то под ретросъемку, и две секретные шмотки. Еще за двумя костюмами придется побегать по уровням и поискать коллекционные эмблемы.

После полного апгрейда определенных видов огнестрельного оружия (M92F Pistol, S&W M29 Magnum, Ithaca M93 Shotgun, VZ61 Machine Gun, S75 Rifle) открываются секретные образцы вроде пушки Гатлинга для Криса и здоровенного лука для Шевы.

Крис запредельно крут, поэтому местным зомбакам только и остается, что обиженно огрызаться и собирать оторванные конечности.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Многих расстроило отсутствие в Resident Evil 5 классического мультиплеера. Capcom среагировала быстро и выпустила небольшое платное дополнение Versus Mode буквально спустя месяц после релиза игры. За какие-то 5 долларов в игре откроется сразу два новых режима. Slayer объединит четырех игроков против зомби (чем не Left 4 Dead?), а Survivor заставит вступить в схватку друг с другом до последней капли крови.

ная, а графика яркая. В пятой части, кстати, для постановки шикарных сценок на движке позвали Джима Сонзеро (Jim Sonzero) – настоящего голливудского режиссера.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

В Resident Evil 4 было мало по-настоящему пугающих моментов, в 2007 году это, правда, списывали на отсталую картинку. Resident Evil 5 чертовски симпатична, но именно она умудрилась стать первой целиком и полностью нестрашной игрой сериала. Самая атмосферная локация «пятерки» – комната с подопытными животными даже близко не дотягивает по саспенсу до первых уровней Dead Space и тем более забуксовавшей на пути к компьютерному релизу Condemned 2.

Зато игровая механика четвертой Resident Evil снова в деле и почти без изменений. Крис, как главный-преглавный герой, хищной походкой крадется по улицам, изредка забредает в тесные домики, лаборатории, пещеры и стильно раздает хедшоты. Косметическая переделка инвентаря, упразднение торговцев и появление экшен-сцен – вот, кажется, и все, на что хватило фантазии у разработчиков.

Окошко инвентаря больше не ставит игру на паузу, зато менять оружие можно без занудного тыканья по кнопочкам и менюшкам. Оружие так и вовсе теперь покупается и усовершенствуется просто через пункт меню. Что касается сценок с убойным экшеном вроде погони от зомби-мотоциклистов (оцени экспрессию!), так они нужны Resident Evil как собаке пятая лапа. Весело, задорно, но абсолютно не к месту.

БЭТМЕН И РОБИН

Появление постоянной напарницы едва заметно, если не играть в кооперативе. Шева забирается на крыши, ловко открывает двери и лазает туда, где бы раскормленный Крис попросту застрял. Со всем этим, откровенно говоря, справились бы и скрипты. В кооперативе (поддерживается и интернет, и сплит-скрин) акценты несколько смещаются. Под чутким человеческим руководством девушка начинает метко стрелять, перестает путаться под ногами и вообще ведет себя адекватно ситуации.

На первых же уровнях выясняется, что японцы чтят традиции очень избирательно. Так, скажем, из Resident Evil 5 без сожаления убрали фирменные пункты сохранения в виде старых печатных машинок (святотатство!), заменив их обыкновенными контрольными точками в духе спинномозговых экшенов про кунг-фу и большие пушки. Зато разработчики встали грудью за жутко неудобный стиль прицеливания, когда персонаж, словно испорченный робокоп, не может шевелить руками и ногами одновременно. Жуть.

КРИС ХИЩНОЙ ПОХОДКОЙ КРАДЕТСЯ ПО УЛИЦАМ, ИЗРЕДКА ЗАБРЕДАЕТ В ТЕСНЫЕ ДОМИКИ, ЛАБОРАТОРИИ, ПЕЩЕРЫ И СТИЛЬНО РАЗДАЕТ ХЕДШОТЫ.

Именно архаичная «боевка» ставит крест на попытках игры выглядеть согласно последним тенденциям моды. Про веселые покатушки на джипиках и про занятную систему стрельбы из укрытий (Gears of War громко икает) мгновенно забываешь, когда, видишь ли, из-за корявого управления в черепушку несчастного героя впивается очередной африканский зомбак. Новая Resident Evil, безусловно, хороша, но пора бы уже определяться с ориентацией и заканчивать метаться между прошлым и настоящим. ■

Когда зомби лезут целоваться, приходится активно вертеть аналоговой рукоятью геймпада – классический консольный прием.

Автор:
Владимир Карпов

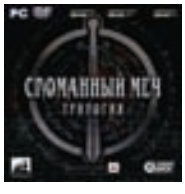
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: АПРЕЛЬ 2009 ГОДА

Цены взяты с официального сайта магазина «Союз»

ЖАНР: Adventure **РАЗРАБОТЧИК:** Revolution Software **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/brokenswordtrilogy

СЛОМАННЫЙ МЕЧ: ТРИЛОГИЯ

ЦЕНА 379 РУБ.



Классика жанра adventure – Broken Sword переживает второе рождение. Великолепная The Shadow of the Templars – Director's Cut с шумом ворвалась на просторы DS и Wii, растолкав тамошних кавайных обитателей, как кегли в боулинге. На PC вышла долгожданная Broken Sword 2.5: The Return of the Templars – отличный, ни в чем не уступающий первоисточнику любительский сиквел второй части игры (полную версию «Возвращения тамплиеров» ты найдешь на одном из февральских дисков нашего журнала).

Отечественная компания «Новый Диск» решила не отставать от всеобщего праздника ностальгии и издала для русскоязычной аудитории первые три части адвенчуры под общим названием «Сломанный меч: Трилогия». «Трилогия» без труда идет на любой конфигурации PC: чтобы поиграть, тебе не надо качать специальные программы и патчи; чувствуется забота о пользователе. Если подобная практика станет у наших издателей традицией, мы будем только рады.

Про качество самой локализации сказать то же самое не выходит. «Абсолютно новый перевод двух первых историй», которым хвастается обложка издания, ограничивается субтитрами – переозвучивать диалоги не стали. Русские тексты в «Тени тамплиеров» и «Дымящемся зеркале» грамотные и нареканий не вызывают. Локализаторы не оплошали при адаптации сложных мест, где встречается игра слов («упойный» – «убойный» (отдел), «пособие» (выходное) – «подобие» и т.д.); смысл и настроение шуток переданы точно. По-русски герои говорят только в третьей части, но это заслуга компании «1С», которая выпустила полноценную русскую версию в 2003 году. «Новый Диск» мог бы как следует поработать и над первыми двумя эпизодами, однако явно упростил себе задачу. Надменный портье во французском отеле, чванливая, но добродушная английская леди, заносчивый ирландский подросток, болтливые американские туристы, тупоголовые итальянцы-мафиози – каждый обладает своими неповторимыми особенностями речи, передать которые при помощи одного лишь текста затруднительно. Вспоминается Dreamfall от того же издателя, где была возможность по желанию включить русскую или английскую озвучку, и качество обеих версий было поистине превосходным. Все же есть существенная разница между наличием выбора и его отсутствием. Может, все-таки стоило вновь пригласить к сотрудничеству опытных мастеров из Lazy Games?

Несмотря на это, «Трилогия» – неповторимый шанс соприкоснуться с великой классикой для многих игроков, которые прежде не слышали о Broken Sword. Да и преданные поклонники серии не упустят возможности еще раз окунуться в приключения знакомых героев: по своему опыту могу сказать, что, установив игру, все три эпизода хочется пройти залпом, за пару вечеров, но в то же время тянуть удовольствие, смаковать сюжетные моменты, повторяя вслед за героями каждую строчку диалога. «У вас прекрасный английский для француженки», – Джордж отвешивает незамысловатый комплимент. «Спасибо. У вас прекрасный английский – для американца», – колко парирует неприступная Нико. Согласись, этим ребятам давно пора на большой экран.

SPY HUNTER: НЕКУДА БЕЖАТЬ

ЖАНР: Action **РАЗРАБОТЧИК:** Revolution Software **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.nd.ru/catalog/products/spyhunter

ЦЕНА 379 РУБ.

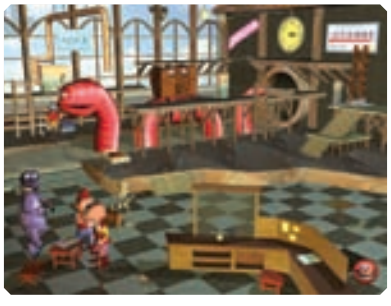
На исторической родине, консолях Xbox и PS2, SpyHunter: Nowhere to Run считалась игрой посредственной. Линейный геймплей в стиле «бей-круши-езжай-стреляй», убогая даже по меркам 2006 года графика и бестолковый вторичный сюжет, наспех склеенный из кусков бондианы, оставили жирное пятно как на известном франчайзе, так и на репутации актера Дуэйна «Скалы» Джонсона, подарившего свою внешность главному герою агенту Алексу Декеру.
Предсмертными усилиями обанкротившейся ныне Midway игра спустя три года перебралась на PC, а благодаря локализаторам из «Нового Диска» еще и заговорила по-русски – примечательно, что ничего нового игра при переносе не приобрела.
Тебя сажают в автомобиль-трансформер под названием «Перехватчик» и заставляют стрелять по прущим отовсюду джипам, вертолетам, турелям. Машина любит резко и внезапно поворачивать не туда, отчего борьба с врагами зачастую перерастает в борьбу с управлением; зато большинство снарядов находят цель самостоятельно: знай себе дави на кнопки. При падении в воду набитый стволами автомобиль превращается в набитый стволами катер – принципиально не меняется ничего, разве что вместо джипов тебя атакуют лодки, а в воде повсюду натыканы мины. Еще одна итерация – мотоцикл, но ездить на нем совсем уж скучно: «железный конь» гибнет от любого столкновения. В определенные сценарием моменты федеральному агенту Алексу Декеру дозволяется покинуть транссредство, чтобы лично укокошить дюжину-другую гадов, демонстрируя несчастным свое искусство костолома и навыки стрельбы. Странная маскировка – усы и очки – выглядит глупо и придает герою сходство с завсегдатаями бара «Голубая устрица» из «Полицейской академии».

ГОБЛИНЫ 4

ЖАНР: Adventure **РАЗРАБОТЧИК:** Societe Pollene **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Studios **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.goblins4.ru

ЦЕНА 379 РУБ.

Редкая в эпоху активижинско-электрониковских конвейеров и оттого почти бесценная авторская работа француза Пьера Гийода «Гоблины 4» – удачное продолжение замечательной французской серии адвенчур. Три неразлучных весельчака-гоблина: Ч-Чупс, Херувимиус и Тугус – решают безумные головоломки и попадают в поистине сказочные ситуации: ну кому еще придет в голову заставить чихать тысячелетний драконий скелет или оравой путешествовать по внутренностям фантастического монстра?
Отечественным локализаторам – компании Snowball Studios особо трудиться не пришлось – в игре нет озвученных диалогов, однако их работу отметить, конечно, стоит. Благодаря им мы познакомились с такими забавными персонажами, как шманцлер Ж.П. Скаред, блошка Чмоки, гоблин Стибрик, и даже услышали о неизвестных прежде писателях Ф.М. Троллльстоевском и А. Дюма-Страшном; к внутриигровым текстам также претензий нет – в процессе трансляции игра не утеряла ни капли исключительного французского шарма (да! Мы играли в оригинал на французском).
Для всех сознательных граждан, приобретающих лицензионную версию игры, российские издатели – «1C/Snowball Studios» сделали приятный сюрприз: кроме нового квеста на диске размещены и три первые части адвенчуры. Полностью. Совершенно бесплатно. Кроме того, в комплект обычного jewel-издания входит небольшой буклет с замечательными рисунками и комиксами Пьера Гийода. Коллекционеры! Фанаты! Ау!



HISTORY CHANNEL: ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ИВОДЗИМЫ

ЖАНР: First-Person Shooter **РАЗРАБОТЧИК:** Cauldron
ИЗДАТЕЛЬ: Activision **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/pearl_harbour

ЦЕНА 379 РУБ.

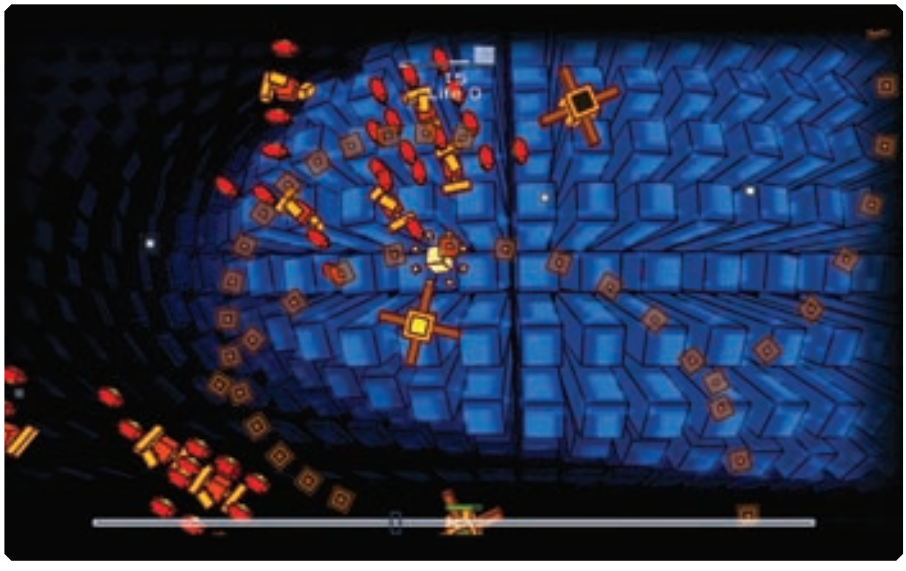
Очередная поделка Cauldron (все мы прекрасно помним «искалеченного» «Солдата Фортуны») вполне соответствует стандартам бездарного чешского разработчика: недолгая (10 скоротечных миссий!), скучная и совершенно бессмысленная «постреляшка-на-час», которая при всем при том умудряется выглядеть очень даже сносно, обманывая доверчивых покупателей красочной картинкой.
Интерактивная война на Тихоокеанском побережье в исполнении братьев-славян являет собой помесь виртуального тира с дешевой телепостановкой: в бутафорских джунглях проложены строгие коридоры – не свернуть; командиры неубедительными голосами актеров-любителей орут пафосные глупости вроде «Сражайтесь, мать вашу!», «Сейчас вам придет конец!» или «Тащите сюда свои задницы!», подслушанные в серьезном кино; периодически из ниоткуда группами лезут ряженные в японских солдат болванчики – лишь для того, чтобы спустя пару мгновений, нелепо корчась, брякнуться наземь под стрекот «томми-гана». Иногда для разнообразия дают пострелять из зенитки или заминировать вражескую технику, но назвать подобные моменты запоминающимися сложно.
Играть в «Иводзиму» безумно скучно, да и незачем, особенно если учесть, что на полках магазинов «исторический экшен» соседствует с Call of Duty World at War и недавно переизданной Medal of Honor Pacific Assault.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Ты, наверное, заметил уже, что у нас тут серьезные движения в направлении развития рубрики – объем увеличился в три раза, мы привлекли новых авторов (лучших в Галактике, как обычно), ну и я теперь во вступительном слове буду разные глупости писать. Пока, правда, не до них: в этом номере у нас две, без вопросов, главные инди-игры 2009 года – Braid и The Path, которым посвящены четыре огромных по нашим скромным независимым меркам полосы. Пропустить их ну никак нельзя – пусть даже придется повозиться с системами цифровой дистрибуции, чтобы не ждать российского релиза той же Braid. Да, чуть не забыл. В следующем выпуске жди большое интервью с Джонатаном Блоу (Jonathan Blow), создателем этой великолепной игры. Этот святой человек предоставил нашему журналу пресс-версию игры раньше всех в мире. Серьезно. Спасибо, Джонатан, ты очень крутой.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

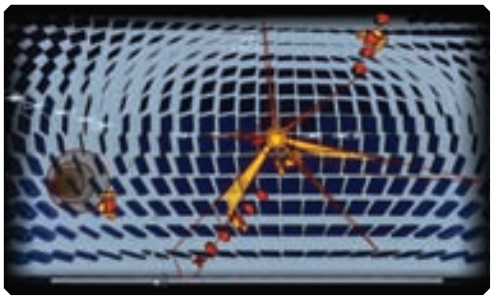


EVERYDAY SHOOTER

01

Разработчик: Queasy Games www.everydayshooter.com

Тезку героя нашего вступительного слова Джонатана Мака (Jonathan Mak) заметили на IGF 2007. Заметили люди из Sony в черных пиджаках и безупречных лакированных туфлях. «Привет, Джонатан, – сказали люди из Sony. – У тебя классный проект, вон даже номинацию “Лучший звук” взял. Дай его к нам на пэ эс эн. Обещаем не стирать память и платить роялти. Наверное». «А давайте!» – сказал беспечный Джон, и через месяц на волнах Playstation Network под вывеской Queasy Games действительно появился проект Everyday Shooter. Почему эвридэй? Да потому что точь-в-точь Geometry Wars: Retro Evolved, Mutant Storm или <подставить название любимого аркадного шутера с видом сверху и раздельным управлением движением/стрельбой>. Почему лучший звук IGF 2007? Правильный вопрос. Штука в том, что каждый уровень в Everyday Shooter (всего их девять) – это специально придуманная Джонатаном песня (он настаивает на определении «песня», ничего не можем поделать), исполненная им же на его собственной электрогитаре. Теперь самое интересное: эта песня во время игры **преображается**. Каждое твое движение, каждый выстрел, каждый собранный бонус – отдельный гитарный рифф, отдельная нота, новый поворот мелодии. Поначалу это трудно заметить, но потом приходишь в настоящий восторг – ты творишь мелодию кончиками пальцев, а игра с удовольствием тебе аккомпанирует. Правда, в ПК-версии не обошлось и без темной стороны – игра отказывается воспринимать мышку как класс и заставляет пальцы корчиться в муках, одновременно контролируя WASD и курсорные клавиши. Выход один: подключить геймпад (как же мне надоело писать эти слова!).

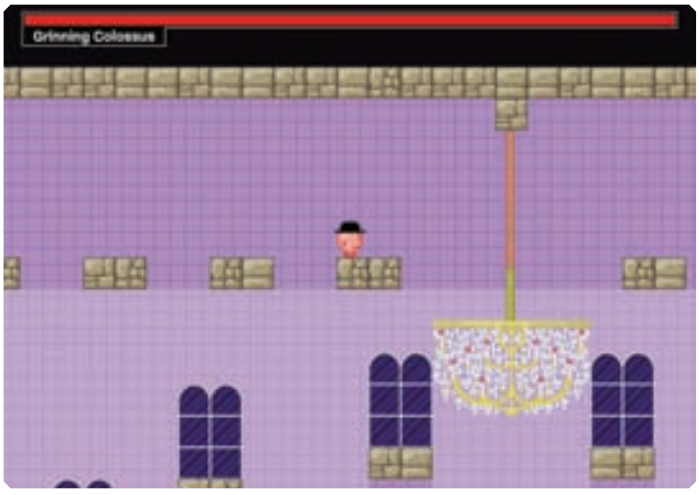


PATAPON 2 FLASH DEMO

02

Разработчик: Pyramid www.patapon-game.com

Чистой воды издевательство: три уровня из гениального PSP-эксклюзива Patapon! Рука предательски тянется к кошельку. Окружающие, услышав странные звуки, недоуменно спрашивают: «Что происходит?» Если ты еще не знаешь, патапоны – это такие странные глазастые существа, нарисованные дизайнером Ролито (Rolito), которые любят ходить вместе в походы и кидаться в монстров смертоносными черными зубочистками. Управлять этими парнями нужно с помощью специального боевого барабана – звуки из него извлекаются с помощью курсорных стрелок «вправо» и «влево» – в демке, увы, доступны только мантры Pata и Pon соответственно и всего две команды. Попадая в ритм, ты заставляешь глазастых туземцев выкрикивать «Pata Pata Pata Pon!» – идти вперед и «Pon Pon Pata Pon!» – кидаться зубочистками в геральдических драконов и прочие труднопреодолимые препятствия. Контролировать удары магического тамтама поначалу непривычно и даже трудно, а уровни строго ограничены по времени. Но потом наступает просветление: по клавишам следует бить чуть-чуть свысока, четко и вовремя. Да это уже и не клавиши вовсе – маленькие барабанчики, заставляющие твой компьютер выкрикивать вслух странные слова. Хотя, может быть, это просто разыгралось воображение. Ведь три уровня! Всего три. Целых три! Patapon на PC! Но как же его мало… Сволочи! С ума сойти можно.



YOU HAVE TO BURN THE ROPE

03

Разработчик: Kian Bashiri www.mazapan.se/games/BurnTheRope.php

Тонкое издевательство над всеми компьютерными играми и вполне самодостаточная вещь в себе. Тебе нужно сжечь веревку – гласит название игры и не обманывает. Впереди огромный рычащий монстр (это почти правда). У тебя нет никакого оружия. Тебе нужно сжечь веревку, чтобы опрокинуть на него люстру. Это сработает, честно. Но если вдруг будут какие-то трудности, у игры есть видеопрохождение, подробнейшее руководство и даже версия для скачивания. Мы уже совсем молчим про пафосный трейлер, который появится, если вбить в поисковик youtube эти шесть магических слов. У игры образовалось целое сообщество фанатов, они переводят прохождение на разные языки, кто-то ставит рекорды на скорость… Компьютерные игры уже никогда не будут такими, как прежде. Пути назад нет. Тебе просто нужно сжечь несчастную веревку.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

BRAID

04

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

Разработчик: Number None www.braid-game.com

На первый взгляд Braid – это такое арт-переосмысление Super Mario Brothers с волшебной музыкой, потрясающей 2D-графикой (прошлогодняя Aquaria плачет горькими слезами, World of Goo беспомощно хлопает тысячей смоляных глаз, на заднем плане кто-то ожесточенно щелкает кнопкой Print Screen) и волшебным саундтреком (пальцы безутешно пытаются набрать в поисковике Braid soundtrack download please heaaalp). Здесь все очень красиво и до боли привычно: платформы из облаков, смешные косолапые враги, на которых надо прыгать… Идиллия длится до тех пор, пока ты нечаянно не погибнешь от зубов какого-нибудь хищного цветка: игра предложит нажать на кнопку Shift, чтобы… отмотать время. Музыка поворачивает вспять, картинка выцветает, а наш маленький персонаж возвращается назад во времени – вместе с ним движется в обратном направлении и весь мир. Игра медленно и не спеша делает революцию в жанре прямо на наших глазах.

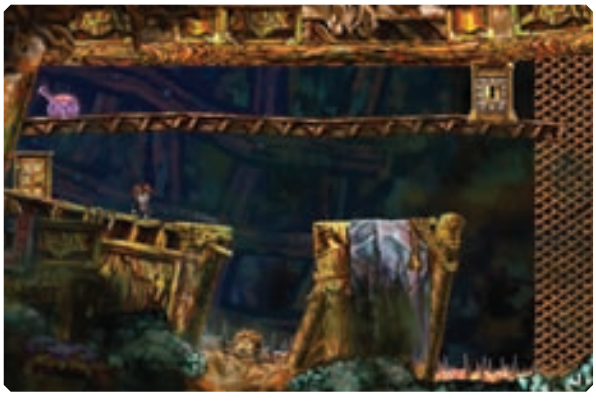
Тим сделал в своей жизни слишком много ошибок. Пришло время за них платить. Маленький человек в черном пиджаке и красном галстуке потерял все, что у него было, – свою принцессу. В его доме, построенном на пороге заката, появляются двери в другие миры. Миры, в которых время идет вспять. Миры, словно сошедшие с полотен Ван Гога. Миры, в конце которых на сцену обязательно выйдет плюшевый динозавр, чтобы сказать шесть простых слов. Извини. Но. Принцесса. В. Другом. Замке. Braid дарит эмоции и переживания на каком-то совершенно немыслимом для видеоигр уровне. Оперируя крохотной комнаткой с раскрытыми фолиантами в начале каждого мира (мимо каждой книжки можно пробежать или задержаться и прочитать крохотный абзац текста), игра рассказывает историю про любовь и дружбу, про предательство и холод, про беспечность и ее горькие последствия. Ты сидишь у экрана и начинаешь понимать, что все, почти все это про тебя. Тим уже не безликая анимированная картинка – ему сопереживаешь, хотя за всю игру он не скажет ни слова. Здесь метафорически обыгрывается значение времени: человек, умеющий им управлять, полностью его контролирующий, не может избавиться от своего прошлого; теряет все. Первая загадка в Braid – это первая любовь. Никогда не забывается. Вот ты сто-

САМОЕ СТРАННОЕ: УРОВНИ МОЖНО ПРОБЕГАТЬ ИЗ ОДНОГО КОНЦА В ДРУГОЙ, ВООБЩЕ НЕ ОБРАЩАЯ ВНИМАНИЯ НА ЗАГАДКИ.

ишь на краю пропасти – на дне копошится монстренок с ключом под мышкой. Ключ нужен для того, чтобы открыть дверь и собрать кусочек мозаики (еще не понятно зачем, но всеми клетками чувствуешь, что его нужно обязательно забрать с собой). Точный прыжок – монстр обиженно вылетает за пределы экрана, и ты в тупике. С ключом в руках, но в тупике. Отматываешь время, и – ну конечно же! – ключ возвращается вместе с тобой. Слишком просто. Это даже не загадка, это пример того, что дар отмотки времени нужно использовать постоянно. На каждом уровне ты найдешь большой холст, на котором найденные кусочки можно собирать в единую картину – все это жизненно необходимо для понимания игры и попадания в последний мир. Braid заставляет по-другому смотреть на препятствия, думать по-новому. Кажется, это принято называть «новым словом в жанре». Впрочем, какая разница.

День 2. Путешествие. Не смог собрать все кусочки пазла в первом мире. Когда понял, что время можно отматывать с разной скоростью и в разных направлениях, многое стало яснее. Вернуться во времени раньше, чем в начало уровня, не получается. Самое странное: уровни можно пробегать из одного конца в другой, вообще не обращая внимания на загадки. Однако решать их определенно нужно. Жизненно важно. Я видел пушки, стреляющие облаками. Осень. Желтые листья падают вниз – я могу направить их обратно, но не хочу. Обратить внимание: некоторые облака, рычаги и механизмы могут находиться в прошлом и будущем одновременно. Это не объяснишь словами, придется понимать и думать исходя из этого факта. Думать, думать, думать. Каждое просветление, каждое правильное решение и новый собранный кусочек пазла дарят минуту концентрированной радости: я все ближе к своей цели. Все ближе к замку, из которого выйдет плюшевый динозавр. «Ох, кажется, я тебя уже видел, друг. Ты по поводу принцессы? Даже не знаю, что тебе сказать. Прости...»

День 3. Новый мир. Здесь время застыло, не движется, не течет. Но стоит мне сделать шаг – и пространство вокруг оживет. Шаг назад – и время в том мире тоже вернется на несколько секунд вместе со мной. Знаешь, я видел будущее. Видел миры, где твои действия оставляют призрачных фантомов, которые проникают в действительность и делают все, что делал минуту назад ты сам. Видел огромную сферу, замедляющую все внутри – пушечные ядра никогда не летали так мучительно медленно. Видел огромных монстров, не подчиняющихся законам человеческого понимания (на них здорово кидать люстры; отматывать время, собирая их из разбившихся осколков, и снова кидать). Тебе еще многое предстоит, а мое время заканчивается – как заканчивается и место на двух страницах этого дневника. Если опять придут те скучные люди со сложными лицами, передай им: они опоздали. Игры никогда не станут искусством, все кончено. Искусство само все расставило на свои места – появилось сначала на плазменных панелях, а теперь и на мониторах персональных компьютеров осенним лесом, тесными подземельями, симфонической музыкой и маленьким человечком в черном пиджаке с обиженным лицом и даром менять время. Игра, после которой все споры бессмысленны. Теперь ты знаешь ее название. ■



Автор:
Сергей Думаков

THE PATH

05

ДОРОГА ИЗ КРАСНОГО КИРПИЧА

Разработчик: Tale of Tales www.tale-of-tales.com/ThePath

Такая «Красная Шапочка» не снилась и самому МакГи: The Path от потрясающей студии Tale Of Tales наконец-то вышла и на сегодняшний день является лучшей и единственной адаптацией классической сказки, которую вообще имеет смысл держать на своем компьютере. Вообще-то говоря, от авторов симулятора оленя (The Endless Forest) и симулятора умирающей старушки (The Graveyard) стоило ожидать подвоха, но чтобы вот так!..

Итак, дано: шесть девчушек разного возраста, мрачная комната, курсор, исполненный в виде корзинки. Задача – провести любую из них по милой солнечной тропинке в практически пряничного вида бабушкин домик. Дорога занимает минуты полторы, да только вот незадача: после пары странного вида комнат в этом самом домике нам объявляют унылый «гамовер». Мало того: специальная табличка сообщает, что в процессе пути Шапочка нашла ноль предметов из, допустим, пяти; открыла ноль секретных комнат из трех; ни разу не повстречала волка. Mission failed в прямом смысле этого слова. А это означает, что надо идти в лес, несмотря на аршинными буквами начертанное предупреждение: туда не ходить; в лес, который черной стеной окружает тропинку; в лес, откуда доносятся странные звуки и голоса. И в этот самый момент The Path расцветает самыми яркими своими красками. Во-первых, Шапочка может только ходить и бегать (недолго и нервно). Еще она может останавливаться и автоматически взаимодействовать с некоторыми предметами, например, срывать цветочки или размышлять в кресле-каталке над природой мужской агрессии. Во-вторых, лес со всеми локациями всякий раз создается заново, и составить карту местности при всем желании не получится. В-третьих, единожды свернув с тропы, вернуться обратно уже не сможешь. То есть нужно искать **другой** путь к дому бабушки, и путь этот будет по-настоящему страшным, а закончится и вовсе самым настоящим кошмаром.

Все время, которое выбранная нами Шапочка проводит в лесу, ее преследуют звуковые, визуальные и физиологические галлюцинации. Экран то заливает черным, то заполняет странными символами

и знаками; серые болотные топи в мгновение ока могут смениться солнечной полянкой… а могут привести и на кладбище с разрытыми могилами. Время от времени между деревьями появляется молчаливая темнокожая девочка в белом платье – чтобы стремглав промчаться мимо и оставить тебя в еще большем замешательстве. Найденные предметы ничего не объясняют (что, например, может объяснить двухголовый плюшевый мишка?), найденные локации вгоняют в дрожь. Блуждать по зарослям можно часами – под перебор струн, под дрожащие клавиши и тонкий комариный писк, под собачьи хрипы и детские всхлипы за спиной.

Первые догадки о том, что игра гораздо глубже, чем кажется на первый взгляд, возникают только тогда, когда вернуть назад уже ничего нельзя: в тот самый момент, когда первая Шапочка попадает наконец к бабушке и навсегда исчезает из комнаты выбора персонажей. В то, что общая картина стоит того, чтобы сложить все кусочки пазла воедино, начинаешь верить тогда, когда понимаешь, что пройти через лес придется каждой из шести девочек в красном. То, что The Path невозможно бросить на полпути, становится очевидным, когда впервые пройдешь через все комнаты бабушкиного дома **по-настоящему** – мимо парящих под потолком гитар, мимо бесконечных книжных стопок, мимо затянутой белой материей мебели и без конца расширяющихся стен, обитых шевелящимися обоями. Несмотря на смешной размер дистрибутива (чуть более 200 мегабайт) и смешную цену (10 долларов на сервисе Steam), The Path оказалась едва ли не важнейшей игрой текущего года. Игра-медитация, игра-кинофильм, игра-притча и игра-галлюцинация… The Path хватает тебя за руку и не отпускает до тех пор, пока не увидишь все, что она решила тебе показать. Она даже не требует от тебя игры как таковой – лишь смиренно просит уделить ей пару секунд… Скажем, пройти по этой яркой, спокойной, тихой дороге несколько метров. Конечно же, ты пойдешь – почему бы и нет? Прогулка кажется легкой. А все, что лежит за пределами этих секунд: лес, полевой лагерь, ядовитое озеро, разрушенная эстрада и все те тайны, что так бережно хранит чаща, – все это ты откроешь сам, по своему собственному желанию. Никакого выбора. Никаких счастливых концов. Никакой надежды. ■

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК СЕДЬМОЙ

В о время проведения Dominance War и MAGIC Next-Gen я заметил одну очень интересную человеческую особенность. Фактически всех конкурсантов в мире и в России можно спокойно разделить на три группы: по их мотивации, характеру и некоему внутреннему голосу, который движет вперед.

Группа первая, назовем их «энергетики». Они очень громко и упорно разглагольствуют на форумах, обсуждают всевозможные слухи (вот-вот начинающегося!) конкурса, говорят, что всех обязательно порвут (в этот раз) и вообще что победа уже у них в руках… Но после начала работ так же быстро сдуваются и никогда не приходят на финишную прямую, объясняя это завалами на работе, внезапно появившейся бабушкой из Заполярья и т.д. Вторая группа – самая многочисленная – «критиканы» (Да ты что, Максим! Учить других уму-разуму у людей в крови, загляни на наш форум! – *Прим. ред.*). Им не нравится ни само задание (могли бы придумать лучше), ни условия судейства (не объективно ни капли), они что-то делают, творят, но постоянно находят причины для возмущений, оправдывающие их не слишком гениальные творения: то не хватает мощности компьютера, то негодяи отвлекают в «аське», а то вот нет вдохновения, наконец! В результате приходят к финишу, но совсем с не потрясающими результатами, обвиняя в этом, разумеется, глупое задание или необъективность судейства. И есть третья группа, пусть будут «лидерами». Они не возмущаются и не пеняют на мощность своего ПК (при умелом подходе даже на Pentium III когда-то выдавали потрясающий арт), а неспешно и уверенно работают, создавая действительно потрясающие работы.
Так вот, уважаемый читатель, я бы хотел от всей души пожелать тебе не отступать от начатого дела, несмотря ни на какие преграды, идти вперед к своей мечте! Веришь ты или нет, она совсем рядом, стоит лишь набраться храбрости, чтобы протянуть к ней руку.

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными игровыми проектами в качестве художника по текстурам и окружению (environment artist). Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать CGTalk.ru` MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники во всем мире. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами.

КОЩЕЙ БЕССМЕРТНЫЙ: ДОКОПАТЬСЯ ДО ИСТИНЫ

? Расскажи, пожалуйста, где ты учился создавать next-gen-графику – ходил на какие-то курсы или дома, по книжкам?

Александр: Когда все впервые заговорили о next-gen, я уже работал в игровой индустрии. Никаких курсов я никогда не посещал. Когда постигал священное ремесло моделирования, обходился уроками из интернета и методом тыка, ну а когда стал профессионально ломать полигональные черепа, стало еще проще осваивать новые технологии, ведь я уже был в дружной компании единомышленников.

? С чего ты начинаешь работу над персонажем – ищешь референсы, делаешь скетчи? Расскажи! Насколько это вообще важно?

Александр: Очень важно иметь представление о том, что собираешься делать. И чем детальнее ты представишь себе финальный вариант до моделирования, тем проще будет сконцентрироваться на ковырянии полигонов. А то, каким образом и где ты получишь этот образ, изображен он на бумаге или ограничивается пространством воображения, не имеет большого значения. Конечно, некоторые, как я, например, концептят в основном в 3D, но это не от большого ума, а скорее от того, что рисуют плохо.

? Собственно моделирование… С чего начинаешь, чем пользуешься в работе?

Александр: Первым делом я целюсь острым концом стилуса в левое ухо персонажа, так проще всего его вырубить с первого удара… Шутка. Моделирование я разделяю на три основных этапа.

Первый – это создание болванки. Подойдет настолько грубая форма, насколько быстро ее можно сделать. В итоге из нее можно будет что-то вылепить. То есть для лепки головы вполне подойдет бокс, с кистью руки уже сложнее, придется «наэкструдить» (extrude) пальцев. Таким образом, я стараюсь особо не заморачиваться на этом этапе и проходить его как можно быстрее, но это не значит, что он не важен. Напротив, это та база, которая позволит комфортно работать далее. На данном этапе я вооружен боксогенератором Autodesk 3ds Max.
На втором этапе приступаю непосредственно к лепке. Подхожу к цифровому скульптингу так, как будто единственная моя цель – вылепить настолько подробную модель, насколько у меня получится. Так, чтобы я мог гордиться высокополигональной моделью как полноценной работой, не задумываясь о том, что она пойдет дальше по конвейеру. Да что уж там, я просто люблю лепить! На протяжении всего второго этапа мой лучший друг и товарищ – ZBrush.
Теперь, когда highpoly-модель отполирована до блеска, самое время приступить к третьему этапу – созданию низкополигональной модели. Lowpoly создаю непосредственно по высокополигональной модели. Перепробовал множество программ, плагинов и способов, больше всего понравилась программа TopoGun, отличная среда для того, чтобы быстро набросать сетку и потом при желании подкорректировать в своем любимом трехмерном редакторе.

? На чем делаешь упор при высокополигональном моделировании? Сколько времени на это тратишь, как начинаешь и как постепенно создаешь персонажа?

Фазы пошагового создания персонажа от и до.

АЛЕКСАНДР СТЕПАНЧИКОВ

Фрилансер по персонажам, работающий над современными игровыми проектами. Ему 25 лет, в свободное время он играет в компьютерные игры, смотрит кино, слушает музыку и просто гуляет с женой по городу. Любит спорт. И все это до тех пор, пока на него не накатит очередная волна вдохновения. Тогда уже вопроса, чем занять свободное время, не возникает. Еще Александр знаменит тем, что в конкурсе CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen занял первое место в 3D-номинации со своим «Кощеем Бессмертным». Для читателей «РС ИГР» Александр в форме интервью рассказал (и показал!), как создавать next-gen-персонажей для игровых конкурсов.

«Железный конь» Кощея не менее проработан, чем сам персонаж (сверху вниз: Hipoly – Middlepoly – Lowpoly с текстурами).

Александр: Так как я начинаю «скульптить» непосредственно из грубой болванки, можно смело считать это единственным и самым важным этапом создания образа персонажа. В первую очередь уделяю внимание общей форме, которая в целом без проработки должна передавать основной характер персонажа. Важна поза «хайпольной» модели. Естественно, построение низкополигональной модели и дальнейшая привязка к скелету подразумевают одну позу с расставленными в стороны руками, поэтому я по меньшей мере придаю этой позе живости, придаю вес поднятым рукам, вношу расслабленность в кисти, немного прогибаю ноги, позвоночник, чтобы чувствовалась осанка, которая даст немало характерности персонажу.
На общую форму, в которой чувствуется типаж, проще накидывать дальнейшую детализацию, чтобы подчеркнуть тем самым выбранный образ и стиль.
В своих работах стараюсь придерживаться реализма. Складки на одежде не менее важны, чем правильная анатомия, поскольку фальшь в тех же складках абсолютно так же бросается в глаза, как и неправильная анатомия. Не нужно быть профессионалом, чтобы заметить, что там что-то не то. Профи нужен только для того, чтобы объяснить, что именно не так и как это сделать правильным.
Также стараюсь весь этот реализм приправлять выразительностью. Если персонаж с мордой кирпичом, то неплохо бы эту черту немного утрировать, не превращая в шарж, балансируя на грани реализма. Довольно смешно смотрятся тоненькие ремни, мелкие шрамы, игрушечные пистолеты, маленькие мечи, аккуратные «разорванности» на одежде. Важно помнить, что компьютерный персонаж часто виден целиком на экране сравнительно небольших мониторов, и чтобы максимально выгодно его преподнести, нужно зрительно увеличивать ключевые элементы, дабы они читались издалека, не превращаясь в детализированную кашу. Персонаж практически готов, остается только накидать мелкой детализации для крупных планов. Если таковых не ожидается, то для собственного эстетического удовольствия. Фактура, морщинки, трещинки, поры на лице, все те мелочи, которые еле уловимы глазом, но именно они шепчут нашему подсознанию: «Я трещинка, я здесь не случайно появилась, я не просто набор пикселей и полигонов, а результат жизни». Но здесь так же важно не увлечься и не заполнить поверхность несчастного персонажа шумом режущих глаз пор на теле и одинаковыми морщинами. Нужно руководствоваться следующим принципом: подчеркнуть, а не закрасить.

? Запекание карт нормалей и AO… Насколько важно правильно это сделать, как ты это делаешь, вообще зачем это?

Александр: Несмотря на то что запекать карты нормалей и AO не так весело, как «скульптить», очень важно сделать все правильно, потому как плохо запеченная карта может перечеркнуть все старания художника. Качество запекания AO и нормалей в 3ds Max меня совершенно устраивает.

? Используешь ли ты фотографии при текстурировании или все рисуешь сам? Насколько помогают тебе карты нормалей и AO?

Александр: Очень часто удается обходиться проверенной и простой схемой текстурирования. Сначала наносятся основные цвета и оттенки, сводятся по тону, сверху всегда лежит карта AO, которая избавляет меня от прорисовки множества мелких теней. Практически всегда использую фотографии фактур. Подчеркиваю углубления на модели легкими тенями, высветляю выпуклости, чтобы в игровом движке модель не зависела целиком от источника света и всегда выглядела объемной. Конечности персонажа делаю контрастными относительно самого персонажа и среды его обитания, это позволит более выразительно передать его анимацию, так, чтобы движение не затерялось на общем фоне. Никогда не использую в текстурах черный цвет, потому как единственное, к чему он может привести, это «грязь». Текстура выглядит намного интереснее, если сочетать теплые цвета с холодными.

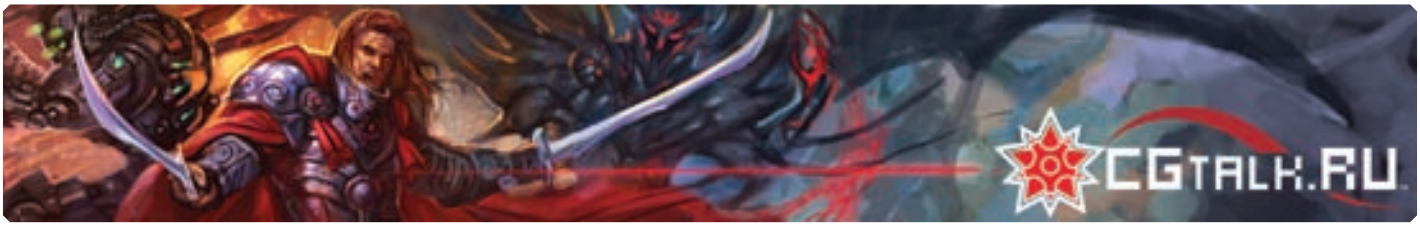
Справа болванка, которая после нескольких часов цифрового скульптинга стала почти настоящей сумкой. На highpoly-модели проработан каждый шовчик, а вот lowpoly оптимизирована, чтобы уложиться в нужный полигонаж и не заставить твой компьютер выдавать слайд-шоу.

В СВОИХ РАБОТАХ СТАРАЮСЬ ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ РЕАЛИЗМА. СКЛАДКИ НА ОДЕЖДЕ НЕ МЕНЕЕ ВАЖНЫ, ЧЕМ ПРАВИЛЬНАЯ АНАТОМИЯ.

Пошаговый процесс скульптинга лица Кощея Бессмертного.

Спасибо огромное Александру Степанчикову за интересную беседу и представленный по ходу нашего материала эксклюзивный арт. Надеемся, данный материал поможет тебе яснее понять технологический процесс художника по персонажам (character artist) и во всеоружии подойти к игровым конкурсам. Посмотреть другие работы Александра и задать ему любой интересующий тебя вопрос можно, посетив его личную страничку www.stepanchikov.com.

DOMINANCE WAR IV



Dominance War – крупнейший мировой конкурс игрового искусства и компьютерной графики. Он проходит уже в четвертый раз, и второй раз отечественная сборная участвует в нем на официальном уровне. «РС ИГРЫ» подробно освещали Олимпийские игры для художников в прошлом году, рассказав тебе о множестве уникальных персонажей (и показав их!), каждый второй из которых стал бы украшением любого качественного компьютерного экшена.

Мы получили множество писем, адресованных нашим художникам, в которых их поздравляют с заслуженной победой, и в этом году вдвойне отрадно видеть, что в начавшейся главной арт-войне на передовых сражаются и наши активные читатели! Dominance War тем и уникален, что дает абсолютно равные шансы как уже успешным сотрудникам крупных мировых компаний, так и талантливым самоучкам проявить себя. Возможность поучаствовать в конкурсе не ограничена ни географическим расположением, ни языком конкурсантов. Мы начинаем!

Сюжетная линия продолжается со времен Dominance War III – Фред Хультквист (Fred Hultqvist) с маниакальной страстью создает настоящую эпическую вселенную конкурса, где кипят поистине галактического размаха страсти… В Dominance War IV тебе придется принять участие в сражении за судьбу мира, порабощаемого ожившими машинами. Привычная действительность разрушена, зловещая угроза, которую предсказали герои третьего «Доминанса», вошла в наши дома. Открылись «слезы измерений» – некие пути к адским вратам, порождающие страхи и неслыханные кошмары. Мир вновь ждет своих героев – и только тебе решать, кто именно победит в этом эпическом сражении.

На выбор представлены сразу три уникальные расы: нормы, машины и демоны.

Нормы больше всего похожи на живых существ в нашем привычном представлении – всевозможные человекоподобные, гоблины, эльфы, гномы, рептилии… Такой коктейль из множества рас, которые жили в галактике в течение тысяч лет. Они могут использовать волшебство для сражений, их миссия – защитить свои города и порядок во вселенной.

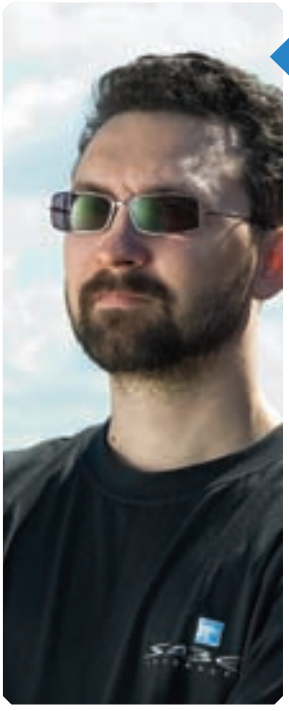
Машины – ожидаемая раса, которая вернулась к нам из Dominance War II. Их цель – защитить родной дом от агрессоров, закрыть все измерения, вызванные неизвестным источником, и вернуть законное господство машин над всей планетарной системой.

Демоны. Они живут с одной-единственной целью – выжечь весь остальной мир дотла. Их работа и их любимое хобби – разрушение. Уничтожить все живое – их девиз и смысл жизни. Они вырвались на свободу, и только тебе решать, падет ли мир перед ними.

Принять участие в конкурсе ты можешь прямо сейчас! Время еще есть. На твой выбор три расы, три класса персонажа в каждой, две номинации (3D и концепт-арт) и потрясающее ощущение международной борьбы за звание лучшего. Более подробно о правилах конкурса можно прочитать на официальном сайте конкурса – www.Dominancewar.com. Официальная база нашей сборной – www.CGTalk.ru. Конкурс курируют гранды компьютерной графики и анимации – компания Wacom, Pixelogic (создатель той самой Zbrush, о которой мы все уши тебе прожужжали) и не нуждающаяся в представлении Blizzard Entertainment. Отрадно, что среди партнеров есть и наши люди – Saber Interactive (TimeShift) во второй раз является отечественным спонсором конкурса. Им слово.

DOMINANCE WAR IV: ПОЖЕЛАНИЯ УЧАСТНИКАМ

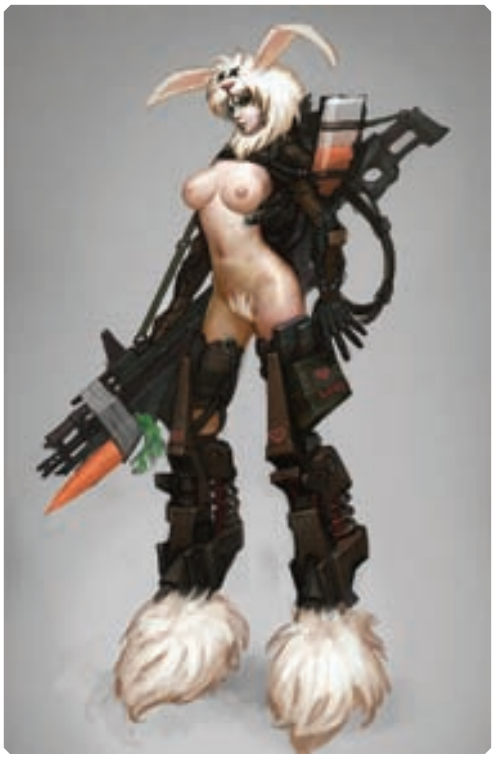
СЛОВО ГЛАВНОМУ ХУДОЖНИКУ SABER INTERACTIVE ДМИТРИЮ ХОЛОДОВУ



Прошлый год принес компании Saber Interactive множество новых знакомств. Мы предъявляем очень высокие требования к моделингу и благодаря прошлогоднему конкурсу нашли людей, способных соответствовать таким требованиям. Работать членом жюри конкурса Dominance War IV в 3D-номинации в прошлом году при таком высоком уровне участников и заявленных работ было одинаково сложно и интересно. Поэтому в нынешнем году я решил усложнить задачу жюри и себе самому и дать несколько советов участникам, чтобы они могли показать свои таланты в полной мере.

1. Банальная вещь, про которую часто забывают: нужно внимательно прочитать требования к работам и условия конкурса, а перед отправкой проверить на соответствие им. Обидно быть отсеянным из-за несоответствия формальным требованиям или тематике.
2. Обрати внимание на качественную подачу работы, сделай ее максимально яркой, запоминающейся. Первая цель участников – заинтересовать отборщиков, чтобы твою модель хотелось изучить внимательнее.
3. Постарайся правильно оценить имеющееся в твоем распоряжении время на исполнение работы, поскольку любая сделанная вещь значительно лучше самой гениальной, но не воплощенной.
4. Внимательно изучи аналоги и работы победителей прошлых конкурсов, это даст возможность поднять собственный уровень и значительно повысит шансы на победу.
5. Используй конкурс не только как возможность показать себя, но и как возможность увеличить свой профессиональный уровень, завязать новые знакомства с людьми, разделяющими твою любовь к созданию высококачественной компьютерной графики.
6. Маленький трюк: если ты нацелен на работу в конкретной компании, постарайся создать модель максимально близко к стилистике и тематике проектов этой компании, насколько это возможно в рамках правил.

Надеюсь в этом году увидеть в качестве участников конкурса еще больше талантливых ребят и их работы!



1 апреля ветеран прошлогоднего «Доминанса» Богдан Габелко устроил настоящий кроличий день с морковным соком! Мы верим, что такие booth babes будут ходить на, скажем, КРИ-2039.

Работа над самыми различными идеями идет полным ходом! Перед вами домашняя собачка First Keeper.

Художник Андрей «Алгу» Иванченко создает очень интересного скаута машин по имени «53_63_6F_75_74».

ОРУДИЯ К БОЮ: ПЛАНШЕТ

В рамках серии мини-материалов мы поговорим о самом, пожалуй, главном орудии цифрового художника XXI века – планшете. Признаюсь честно, когда я впервые попробовал его в деле, это кардинально изменило мой подход и мое мнение о компьютерной графике.

Я понял, что многочасовое рисование за компьютером может приносить настоящее удовольствие! Впоследствии оказалось, что сделанный мной выбор действительно верный: подавляющее число (99%) профессионалов игровой и киноиндустрии используют в своей работе с компьютерной графикой планшеты. С помощью цифрового пера твои возможности в создании цифровых полотен станут намного выше.
В рамках Dominance War в этом и нескольких следующих выпусках мы подробно расскажем тебе о том, как именно можно использовать планшет в работе (как в трехмерном моделировании, так и при создании двухмерных иллюстраций) и как выжать из него максимум возможностей и удобства. Но пока небольшое домашнее задание. Если планшет заинтриговал тебя, обязательно сходи в ближайший крупный компьютерный магазин, попробуй его вживую, посмотри, как он работает (это надо прочувствовать, никакие слова не передадут эмоции), научись держать перо ровно в руке. В следующий месяц мы займемся уже непосредственно творчеством. До скорой встречи!

От всей души желаем творческих успехов и ждем твои интересные рассказы/работы на BeyondDark@mail.ru с пометкой «Мастер Лоуполи».

Wacom Bamboo Fun. Пожалуй, один из лучших на сегодня планшетов для непрофессионалов.

Виталий Булгаров с помощью планшета не только создает потрясающие по проработке трехмерные работы, но и играет в StarCraft.

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Вопреки распространенному мнению EverQuest не является первой трехмерной MMORPG (таковой по праву считается Meridian 59, вышедшая тремя годами ранее). Тем не менее вклад EQ в популяризацию MMO сложно переоценить: по меркам 1999 года игра выглядела отлично и привлекла множество незнакомых с жанром людей. Ей же мы обязаны появлением некоторых широко используемых нынче терминов, например proc и farm. Систему DKP для распределения трофеев в рейде также придумали подписчики EQ. А название (Dragon Kill Points) пошло от того, что игроки сражались с драконами Леди Вокс и Лордом Нагафеном. EQ, с юбилеем тебя!

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

«Героев» приглашают в «Чемпионы».

CHAMPIONS ONLINE

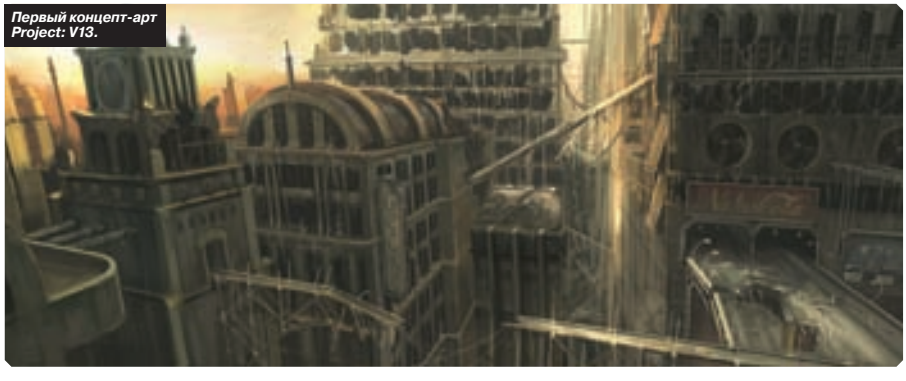
У игры о супергероях, ныне известной как Champions Online, уже трижды менялся издатель. Сначала проект именовался Marvel Universe Online и выпускать его намеревалась Microsoft, но что-то не сложилось. Игра сменила вывеску на Champions Online, а паблишера на Take-Two Interactive, однако последняя отказалась издавать MMORPG после того, как разработчик – студия Cryptic была куплена Atari. Несмотря на все пертурбации, Champions Online близка к завершению. Идет бета-тестирование, вокруг которого, кстати, разгорелся небольшой скандальчик. Дело в том, что Cryptic пытается вербовать тестеров на форумах своей предыдущей игры – City of Heroes, издателем которой является не Atari, а NCsoft. Если хочешь попробовать Champions Online на вкус, оставляй заявку на сайте www.champions-online.com.

FALLOUT ONLINE ДЕЛАЮТ БОЛГАРЫ

Earthrise можно запросто переделать в Fallout Online.

Летом 2004 года издательство Bethesda Softworks за 3 миллиона долларов приобрело права на разработку и издание Fallout 3, 4 и 5. Позже за дополнительные 5.7 миллиона баксов компания выкупила культовую серию с потрохами. Продавец – издательство Interplay оставило за собой лишь права на создание онлайновых игр во вселенной Fallout. Поскольку много лет компания стояла на пороге банкротства, никто не поверил, что она сумеет поднять столь масштабный проект. Однако в 2007 году Interplay сообщила о готовности потратить на постапокалиптическую онлайновую ролевку 75 миллионов долларов. Поиск инвесторов, видимо, увенчался успехом: Interplay заново открыла внутреннюю студию и наняла двух создателей первой Fallout – Криса Тейлора (Chris Taylor) и Джейсона Андерсона (Jason Anderson). В ноябре 2007 года разработка Fallout Online началась. Кодовое название – Project: V13.

Впрочем, в одиночку Interplay не сдюжила. На днях стало известно, что в помощники американцы наняли ребят из крупной софийской Masthead Studios. Болгары сейчас работают над собственной онлайновой ролевкой – Earthrise (релиз намечен на этот год). Ее действие – сюрприз, сюрприз! – разворачивается в постапокалиптическом мире. Interplay уже лицензировала для Project: V13 движок Earthrise. Почему-то нам кажется, что болгары могут забросить собственный проект, а все наработки использовать для Fallout Online.



Первый концепт-арт Project: V13.

ЧЕЛОВЕК-ПАУК РВЕТСЯ В ОНЛАЙН

LEGO Universe – другая семейная игра Gazillion.

В детской Marvel Super Hero Squad нет злодеев.

Похоже, скоро MMORPG про супергероев набьют такую же оскомину, как игры о гномах, эльфах и гоблинах. У нас уже есть City of Heroes, на подходе Champions Online, за ней последует DC Universe Online. Но это еще далеко не все. На рынке объявился новый игрок – издательство Gazillion Entertainment. Американская компания, за которой стоит дюжина богатых инвестиционных фондов, была основана еще в 2005 году и в обстановке строгой секретности купила четыре студии, включая калифорнийскую NetDevil (вместе с ней она получила права на издание семейной MMO-игры LEGO Universe). Неизвестно, сколько миллионов долларов удалось привлечь Gazillion, но явно очень и очень много. Иначе издательство не сумело бы купить у комикс-империи Marvel права на разработку онлайновых игр о Человеке-пауке, Людях Икс, Капитане Америке и прочих «мужчинах в трико». Причем по условиям договора в течение следующих десяти лет Gazillion может выпустить любое количество игр «по мотивам» и использовать кого угодно из 5 тысяч героев Marvel. Издательство одновременно создает шесть или семь крупномасштабных проектов. Студия NetDevil делает LEGO Universe. Amazing Society занята MMO-игрой для малышей Marvel Super Hero Squad (дата релиза – 2010 год). Gargantuan разрабатывает Marvel Universe Online (выйдет не раньше 2012 года). А еще есть студия SmartyCard, специализирующаяся на казуалках и браузерках. Как бы Gazillion не надорваться! ■

NASA ВЫПУСТИТ В КОСМОС ВСЕХ

NASA хочет заинтересовать молодежь космосом.

Америка готовится к полету на Марс.

Три года назад американское аэрокосмическое агентство NASA лицензировало Unreal Engine 3. Многие удивлялись, зачем он ученым? В NASA отвечали: в 2020 году американцы планируют вновь побывать на Луне, а в 2035-м хотят провести первую высадку человека на Марсе. Эти и многие другие ситуации нужно смоделировать заранее.
Год назад NASA обратилась к компаниям с призывом поучаствовать в создании реалистичной MMO-игры о космосе. Разработчики побурчали, поскольку не был ясен бюджет проекта, но за дело взялись. И вот на днях аэрокосмическое агентство официально анонсировало онлайновую игру Astronaut: Moon, Mars and Beyond. Она создается компаниями Information Place, Virtual Heroes и Project Whitecard. Разработка ведется за счет инвесторов и спонсоров. Руководство NASA утверждает, что хочет сделать достоверную, но интересную игру. Иначе студенты ее проигнорируют. В Astronaut будут и высадка на Луне, и управление роботами на Марсе, и прочая косморомантика. Дата выхода и прочие детали неизвестны, зато поговаривают, что проект поступит в широкую продажу. ■

Разработчики Stargate Worlds отмалчиваются.

«ВРАТА» ЗАКРЫЛИСЬ

Любишь телесериал «Звездные врата» и с нетерпением ждешь выхода онлайновой ролевки по мотивам? Что ж, вынуждены разочаровать – Stargate Worlds может никогда не увидеть свет. Студия Cheyenne Mountain Entertainment не объявляла о банкротстве, но, судя по всему, с финансами у нее туго. В прошлом году сотрудники компании запустили сайт, где велся отсчет дней без зарплаты. На Cheyenne Mountain подал в суд бизнес-партнер. А на днях телепродюсер «Звездных врат» Брэд Райт (Brad Wright) сказал: «Мы всячески поддерживали Cheyenne Mountain, но у компании ничего не получилось. Позор!» ■

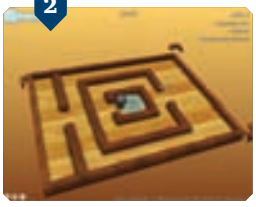
EverQuest отмечает юбилей.

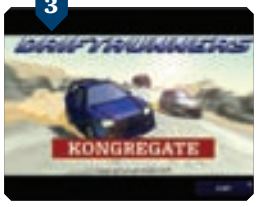
ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

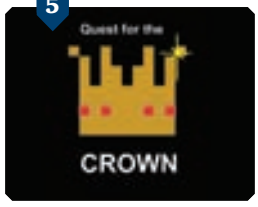
Онлайновой ролевой игре EverQuest исполнилось десять лет. По данным издателя Sony Online Entertainment, за минувшую декаду игроки создали 12 миллионов персонажей. К EverQuest вышло 15 (!) дополнений, и сейчас виртуальную вселенную населяет больше миллиона NPC. По случаю юбилея скоро выйдет книга, рассказывающая историю создания и успеха EverQuest. А в Лас-Вегасе пройдет Fan Faire, международный слет фэнов игры.
Если же ты не находишь интересной EverQuest, возможно, тебе стоит подождать две другие игры SOE: The Agency и DC Universe Online. Как было объявлено, обе выйдут в 2010 году. ■

Автор:
Иван Гусев

МИР, ТРУД, ФЛЕШ







ЭТОТ ОБЗОР ФЛЕШ-ИГР МОЖНО БЫЛО БЫ НАЗВАТЬ ОБЫКНОВЕННЫМ, ЕСЛИ БЫ НЕ НАЛИЧИЕ В ПОДБОРКЕ ВЕЛИКОЛЕПНОЙ RPG. ВОЗМОЖНО, ТЫ УЖЕ СЛЫШАЛ О НЕЙ (ИЛИ ДАЖЕ КАК РАЗ ИГРАЕШЬ) – QUEST FOR THE CROWN. НЕ ПРОПУСТИ! ВПРОЧЕМ, НЕ БУДЕМ ОБИЖАТЬ ДРУГИЕ ПРОЕКТЫ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В РУБРИКЕ: ЕСТЬ И ГОЛОВОЛОМКИ, И «ФИЗИКА», И ДАЖЕ НЕПЛОХАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА.

Если понравится, покупай Crayon Physics.

MAGIC PEN 2

- **АДРЕС:** magic.pen.2.fizzlebot.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 991KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Игра-«рисовалка» Crayon Physics Deluxe, появившаяся несколько месяцев назад, понравилась и опытным геймерам, и тем, кто всем интерактивным развлечениям предпочитает Bejeweled и Peggle. Даже если ты не играл в эту головоломку, то наверняка слышал о ней: нужно провести красный шар в указанное место, помеченное флажком. Для этого рисуем разные объекты на экране и дивимся: кубы, рычаги и шестеренки волшебным образом обретают вес, форму и их можно перемещать. Например, нарисуй болтающийся из стороны в сторону молот и ударь им по красному шару – тактики, позаимствованные из гольфа, здесь работают столь же эффективно. Вариантов прохождения уровней бесконечное множество.

В общем, всем хороша Crayon Physics Deluxe, за исключением одного – не бесплатна. К счастью, недавно вышла Magic Pen 2 – игра, являющаяся бесстыдным клоном «Делюксовой физики». Она даже выглядит абсолютно идентично. Правда, уровни сделаны попроще, зато все даром. ■

TILT

- **АДРЕС:** devm-games.com/#tilt
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1056KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Как чупа-чупсам и прочей сладкой дребедени часто прилагается игрушка-сюрприз: в прозрачной пластиковой коробочке, раскрашенной, скажем, под космическую станцию, катается несколько металлических шариков. Их нужно расставить по базам. Сделать это непросто – приходится по-всякому наклонять коробчонку, чтобы провести шары по лабиринту из перегородок.

Tilt создана «по мотивам». Однако она куда разнообразнее, интереснее и сложнее. Доску-лабиринт нужно наклонять при помощи мышки. Сначала тебя просят провести один шар из пункта А в пункт Б. Потом – два, и на базы они должны попасть одновременно. Затем четыре. Еще четыре, но разных размеров – у каждого своя, «персональная» база. Появляются черные дыры: если в нее угодит шар, придется начинать уровень сначала. Всего в игре 66 уровней, так что ее вряд ли удастся одолеть за вечер. К счастью, есть возможность сохранить прогресс, а затем продолжить в удобное время. ■

В Tilt нужно играть в полноэкранном режиме.

DRIFT RUNNERS

АДРЕС: www.kongregate.com/games/LongAnimals/drift-runners
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 1482KB
ОЦЕНКА: 4

Каждый день выходит пара сотен игр на флеше, однако среди них на удивление мало гоночных аркад. Видимо, флеш-дизайнеры считают этот жанр непростым. А вот ребята из студии Long Animals не убоялись и сделали Drift Runners. Правда, в этой гоночной игре, использующей вид сверху, акцент сделан скорее на разрушения, чем на скорость. Всего в Drift Runners представлены шесть трасс. До начала гонки перед тобой ставится ряд задач: прийти к финишу первым, набрать определенное количество монеток, щедро рассыпанных на пути, разломать дорожные ограждения и т.д. Drift Runners простовата, но играть в нее очень приятно. Ей незнакома беда большинства гоночных аркад – проблемы с управлением. Вести машинку – сплошное удовольствие, несмотря на то что тормоза нет, как нет и заднего хода. Да и кому нужны эти тормоза?! Главное, скорость высокая, заносы радуют, как в какой-нибудь Ridge Racer, и всюду хаос... ■

Тормоза Drift Runners не нужны.

Сегодня день открытых дверей.

OPEN DOORS 2

АДРЕС: armorgames.com/play/3357/open-doors-2
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 1711KB
ОЦЕНКА: 5

На первую часть Open Doors мы, если честно, не обратили внимания. Слишком уж замороченной показалась игра – уровни большие, к тому же представлены в виде чертежей. В общем, подвела презентация. Однако разработчик исправился, и Open Doors 2 уже то что надо. Стильный, но малопонятный чертежный дизайн забыт, уровни стали компактнее, даже появился забавный саундтрек.

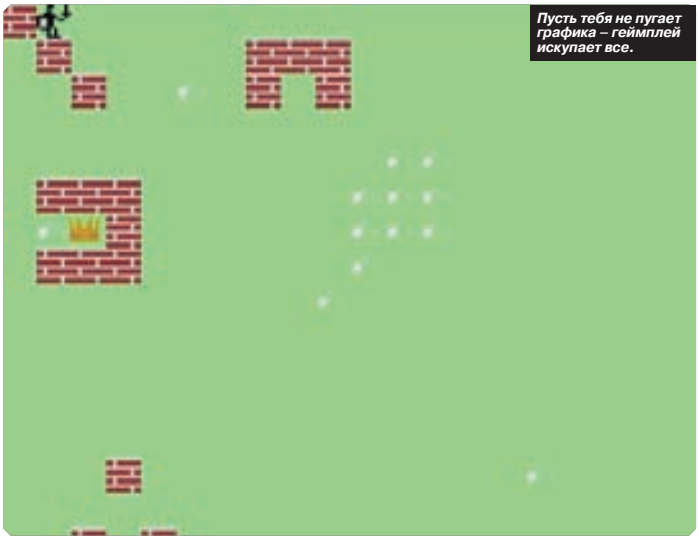
Смысл игры прост – используя стрелки клавиатуры, требуется провести абстрактный квадратик в точку X. Однако на пути «героя» расставлено великое множество дверей. Они открываются в разные стороны, зачастую блокируя выход. Приходится поломать голову, чтобы решить, какую дверь открывать первой, какую следующей, а какую вообще лучше не трогать. Чувствуешь себя персонажем классического комедийного шоу в духе Бенни Хилла, где все носятся друг за другом по длинному коридору, забегая то в одно помещение, то в другое и весело хлопая дверьми. ■

QUEST FOR THE CROWN

АДРЕС: quest.for.the.crown.fizzlebot.com
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: бесконечная
РАЗМЕР: 74321KB
ОЦЕНКА: 6

Мечтаешь о серьезной умной ролевой флеш-игре, заставляющей задуматься не только о том, как завалить финального босса, но и об основах мироздания? Что ж, тебе повезло. Такая игра есть, и имя ей – Quest for the Crown. Эта RPG увидела свет не один месяц назад, однако многочисленной команде разработчиков не удавалось ее раскрутить вплоть до 1 апреля 2009 года (в этот день рецензию на игру опубликовал популярный сайт Jay is Games, посвященный казуальным проектам).

Мы можем сказать только одно: Quest for the Crown – это фэнтези-шедевр в лучших традициях Толкиена. Столь богатой истории сегодня не найти и в коммерческих хитах. А какой геймплей! Не банальное «рубилово», а вдумчивое истребление противников с использованием смертоносных спецударов. Самый мощный из них активируется одновременным нажатием четырех клавиш, расположенных в разных углах клавиатуры. Попрактикуйся, прежде чем запускать игру. ■

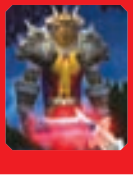

Пусть тебя не пугает графика – геймплей искупает все.

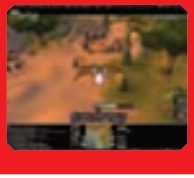
Автор:
Святослав Торик

Пиратская бухта – городок небольшой, но очень колоритный. Чем-то напоминает молодость: Monkey Island, Uncharted Waters, Pirates!

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ V





СТАТУС
TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ПРИВЕТСТВУЮ ТЕБЯ, ПУТЕШЕСТВЕННИК! НЕДАВНО МЫ СОВЕРШИЛИ БОЛЬШУЮ ПРОГУЛКУ ПО КАЛИМДОРУ. И СЕГОДНЯ, КАК Я И ОБЕЩАЛ, НАЧНЕМ ИССЛЕДОВАТЬ ВТОРОЙ КОНТИНЕНТ АЗЕРОТА, РОДИНУ ЛЮДЕЙ И ДВАРФОВ – ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА. В ПУТЕШЕСТВИЕ ОТПРАВИМСЯ С ЮГА: ПРОМЧИМСЯ ПО ТЕРНИСТОЙ ДОЛИНЕ (STRANGLETHORN VALE) В НАПРАВЛЕНИИ СУМЕРЕЧНОГО ЛЕСА (DUSKWOOD), ПЕРЕЙДЕМ ЧЕРЕЗ ПЕРЕВАЛ МЕРТВОГО ВЕТРА (DEADWIND PASS) ПРЯМО В БОЛОТО ПЕЧАЛИ (SWAMP OF SORROWS), А ОТТУДА ОКИНЕМ ВЗГЛЯДОМ ВЫЖЖЕННЫЕ ЗЕМЛИ (BLASTED LANDS). ПОГНАЛИ!

ОТ ТРОЛЛЕЙ ДО ПИРАТОВ

Целую тысячу лет Тернистая долина служила домом для троллей племени Гурубаши. Их цивилизация была примитивной, а жесткие условия обитания довели ее до уникального для Азерота аспекта – жертвоприношений. Богу Хаккару (более известному как Свежеватель душ) приносили в жертву троллей из других племен, но, по некоторым данным, жрецы не брезговали и соплеменниками. Неудивительно, что разразившаяся гражданская война привела к раздроблению империи на отдельные племена. Сейчас от былого величия осталась лишь столица Зул'Гуруб, управляемая Хаккаром и его жрецами, да гладиаторская арена Гурубаши. Несмотря на распад империи, основная масса троллей не покинула долину, а расселилась по ней.

Но свято место пусто не бывает. Сначала в Тернистой долине появились гоблины из Шахтерска. После осторожных разведывательных работ геологи обнаружили целые пласты полезных ископаемых. Высадившись на южном мысе, предприимчивые организаторы выстроили городок Пиратская бухта, освоили две шахты и установили лесопилку. В качестве маяка на островке Жанейро возвели огромную статую местного правителя – барона Ревилгаза.

На богатства зеленокожих облизываются пираты Кровавого паруса, бросившие якоря неподалеку от города, где их не достают пушки. Однако все попытки напасть на Пиратскую бухту пресекаются пиратами Черноводья, которые тесно связаны с картелем Хитрой шестеренки (и по сути являются его ударной силой в этом регионе).

Затем сюда пришли люди. Кстати, именно они проложили здесь дороги. На севере Тернистой долины, возле озера Назферити, раскинулся лагерь Хеминга Эрнестуэя, известного охотника на диких животных. На другой стороне озера обосновался полковник Курцен со своим отрядом. Еще недавно он возглавлял экспедицию Штормграда в Тернистую долину, но сошел с ума в результате мощного заклинания огра-шамана из местного племени Мош'Огг. Большая часть отряда осталась с ним, остальные бежали на границу с Сумеречным лесом, разбили там Лагерь повстанцев, а теперь ищут желающих расправиться с сумасшедшим полковником. Поселок орды – лагерь Гром'Гол частенько становится объектом нападения со стороны хищников и высокоуровневых альянсеров. Но именно там собираются ордынские рейды в Зул'Гуруб – побить троллей и сразить самого бога Хаккара. Впрочем, это тема для отдельного разговора. А сейчас мы поскачем по дороге на север и попадем в Сумеречный лес.

УШЛИ В ПОТЕМКИ

Сумеречный лес официально находится под юрисдикцией Штормграда, но расположен довольно далеко от него. Когда-то этот регион был южной частью и фактически братом-близнецом Элвиннского леса – жилось в нем уютно и удобно. Однако череда событий превратила этот райский уголок в средоточие тьмы и зла. Сначала, еще во времена Первой войны, сюда пришли орки – собственно, Великий хутор стал первым препятствием на пути выходцев из Темного портала. С трудом восстановив поселок, люди вскоре обнаружили, что жить здесь крайне неприятно – из-за близости к Каражану. Со временем Великий хутор стал известен как Темнолесье, а сам регион получил название Сумеречный лес из-за царящего здесь круглые сутки полумрака.

В Первую войну орки напали и на другой городок – Солнечную поляну. В результате восстановленное селение получило новое название – Вороний холм, а основной статьей дохода жителей стало... кладбище. Обитатели научились профессионально хоронить мертвецов, проводя все обряды, включая бальзамирование. Это их и погубило: когда из могил начали подниматься умертвия, жители не смогли дать им достойный отпор и бежали в Темнолесье. Недавно здесь пытались поселиться члены Братства справедливости, но постоянные стычки с нежитью сломили и без того слабый дух преступников, которые бежали без оглядки.

Но и этого судьбе-злодейке оказалось мало. Ночная эльфийка Велинда Песнь звезд, жрица Элуны, проходила по Сумеречному лесу и внезапно исчезла. Никто не знает, что с ней случилось, зато известно, что произошло с косой Элуны, которую жрица несла с собой. Этот артефакт нашел паренек по кличке Трясунчик из экспедиции, отправленной на поиски источника зла в один из рудников. Как только он поднял косу, шахту заполонили воргены. Парень был единственным, кто сумел вырваться из этой мясорубки, а воргены остались бродить неподалеку от Темнолесья. Выбежав из шахты, Трясунчик добрался до

Чертовски логично: только в Пиратской бухте можно прикупить себе ручного (увы, не наплечного) попугая.

фермы Свена Йоргена и закопал косу во дворе поместься. Практически сразу на ферме появились Черные всадники, привлеченные магической аурой артефакта. Они убили всю семью, кроме отсутствующего в тот момент Свена, но в итоге ушли ни с чем. Трясунчик, с трудом сохранивший рассудок после всего пережитого, добрался до Вороньего холма, где теперь и живет.

В самом центре Сумеречного леса раскинулось Великое древо, служащее порталом в Изумрудный сон. Однако пройти в портал еще никому не удавалось. Не будем и мы зря тратить силы на бесплодные попытки – заедем в Темнолесье, а оттуда подадимся на Перевал мертвого ветра.

В ЭПИЦЕНТРЕ ЗЛА

Перевал мертвого ветра очень мал, но здесь находится самый страшный объект на всем континенте: башня темного колдуна Медивха, известная как Каражан. Потоки испорченной, разложившейся магии истекают из нее, уничтожая недостаточно сильные организмы – в первую очередь флору и мелкую фауну. Смертоносные ветры – отсюда и название региона – разносят заразу вдоль каньона, заглядывая и в соседний Сумеречный лес.

К счастью, добраться до Болота печали можно быстро, не приближаясь к проклятой башне. Всего-то проскакать с запада на восток.

ПО КОЧКАМ

Давным-давно Болото печали было лишь небольшой частью огромной трясины, известной как Черные топи. После распада империи Гурубаши сюда бежали тролли племени Атал'ай. Обосновавшись на топях, они выстроили огромный храм Атал'Хаккара, где возносили молитвы своему ненасытному богу. Йсера из рода зеленых драконов прознала об их дальнейших планах (призвать Хаккара и подпитывать его особо зверскими жертвоприношениями) и разрушила храм, утопив его в самой большой трясине. Для пущей безопасности она направила несколько драконов для охраны святилища от внешних посягательств.

А потом в южной части Черных топей появился Темный портал. Орки, приученные к жизни в стесненных обстоятельствах, в считаные дни заполонили и обжили болото. Во время Первой войны они выстроили два поселения: Каменор и Скалор, оба были разрушены людьми и их союзниками. Возглавив орду, воевода Тралл отдал приказ восстановить Каменор как аванпост былой славы.

После Второй войны в результате взрыва Темного портала на Азероте остались дренеи, но приспособиться к ужасным условиям они так и не смогли. Острые приступы ностальгии свели их с ума – не зря их стали называть Заблудшими. Одна такая группа безумцев поселилась на Болоте печали, сейчас ее осторожно изучают недавно прибывшие сюда из Экзодара сородичи.

Основную опасность здесь представляют не столько крокодилы и ягуары, сколько зеленые драконы – неопытному путешественнику категорически не рекомендуется приближаться к запруде, из которой торчит макушка храма Атал'Хаккара. А теперь свернем на юг, не доезжая до Каменора, и посмотрим на то, что когда-то было южной частью Черных топей.

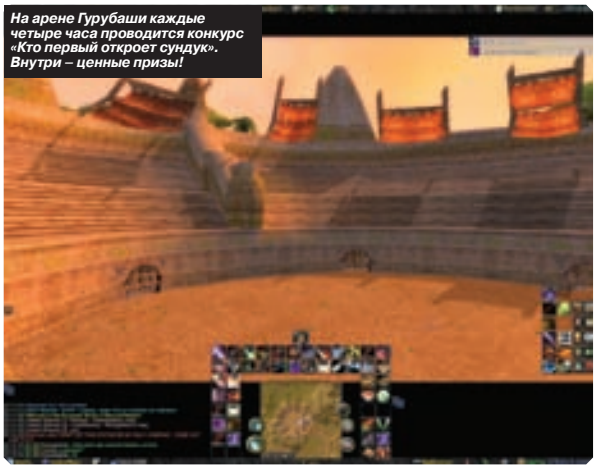
ТОЧКА ВХОДА

Глядя на Выжженные земли, с трудом верится, что когда-то воды здесь было больше, чем тверди. Пустыня из красной глины практически необитаема, выжить умудряются только огры и демоны (им-то не привыкать). Единственное поселение – крепость Стражей пустоты, в которой мрачные маги день за днем наблюдают за Темным порталом. Не лезет ли какая нечисть? Нормально ли работает вход-выход? Не слишком ли высок ордовско-альянсовый трафик? Также маги приглядывают за Гниющим шрамом – в этом мрачном уголке поселились остатки Пылающего легиона, каждую секунду готовые начать новую атаку на Азерот.

А темное пятно с отблесками молний и есть тот самый Темный портал. Мы обязательно зайдем внутрь и прогуляемся по Запределью, но не в этот раз. И даже не в следующий. Но когда-нибудь – обязательно! ■

ВЕЛИКИЙ БЕЛЫЙ ОХОТНИК

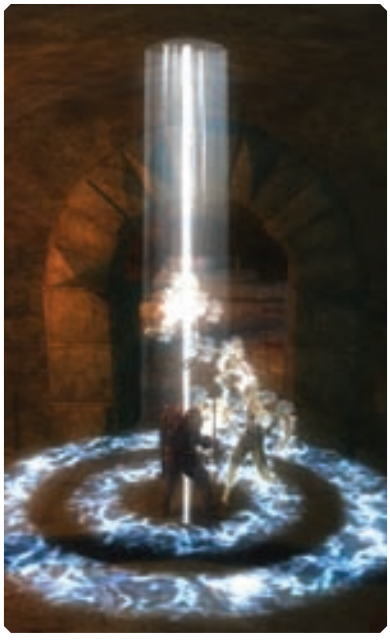
Хеминг Эрнестуэй – это, как несложно догадаться, анаграмма имени писателя Эрнеста Хэмингуэя. Помимо прочего он написал автобиографию «Зеленые холмы Африки», а в игре его поклонник Барнил Каменный Горшок дает задание отыскать рукопись романа Эрнестуя «Зеленые холмы Тернистой долины». В том же лагере, кстати, отдыхают охотники Ажек Руак (Джек Керуак) и сэр С. Дж. Эрлгедин (Дж. Д. Сэлинджер).


На арене Гурубаши каждые четыре часа проводится конкурс «Кто первый откроет сундук». Внутри – ценные призы!

Наглые, как кошки, пираты Кровавого паруса организовали стоянку неподалеку от входа в Пиратскую бухту. Наивные…

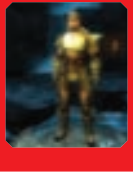
Автор:
Денис Кублицкий

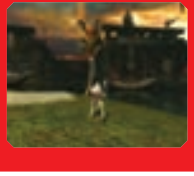
С драконом ты встретишься в самом начале игры.



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ТРИ ГОДА СПУСТЯ





СТАТУС
CLERIC DRAELEN, УРОВЕНЬ 4

ДИСЛОКАЦИЯ
KEEPER, STORM-REACH HARBOR

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE – ПРОЕКТ НИШЕВЫЙ. PVE-ИГРА, В КОТОРОЙ ОПЫТ ДАЕТСЯ ТОЛЬКО ЗА КВЕСТЫ, ДА ЕЩЕ И НЕДРУЖЕЛЮБНАЯ К СОЛО-ИГРОКАМ – ПРИВЛЕЧЬ ШИРОКУЮ АУДИТОРИЮ В ТАКОЙ СИТУАЦИИ ВРЯД ЛИ ПРЕДСТАВЛЯЛОСЬ ВОЗМОЖНЫМ. ТРИ ГОДА, ПРОШЕДШИЕ С ВЫХОДА DDO, ЭТО ПОДТВЕРДИЛИ: ИГРА И ПОСЛЕ ВЫХОДА НЕ ХВАСТАЛАСЬ КОЛИЧЕСТВОМ ПОДПИСЧИКОВ, А СЕЙЧАС ИХ СОВСЕМ НЕМНОГО. НАПРИМЕР, В ЕВРОПЕ ОСТАЛОСЬ ЛИШЬ ДВА СЕРВЕРА. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, ХОРОШИЕ PVE-ИГРЫ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВЫХОДЯТ. ЧЕМ НЕ ПОВОД ВСПОМНИТЬ ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ?

WELCOME TO EBERRON

У большинства игроков D&D ассоциируется с миром Forgotten Realms, широко известным по Baldur's Gate, Pool of Radiance, Icewind Dale и Neverwinter Nights. Там же происходит действие романов Роберта Сальваторе (Robert Salvatore), в частности саги о темном эльфе Дриззте До'Урдене (Drizzt Do'Urden), которого отечественные переводчики долгое время стыдливо именовали Дзиртом. Однако Эберрон (Eberron), куда игрок попадает в Dungeons & Dragons Online, имеет с Forgotten Realms мало общего, да при этом является совсем «молодым». Суди сам: книга с описанием сеттинга, придуманного в 2002 году Китом Бейкером (Keith Baker), вышла только два года спустя. Эберрон объединяет фэнтези с элементами, присущими стим-панку: поездами, летающими кораблями, механическими существами, однако все они функционируют благодаря магии, а не технологии. Даже светильники на улицах здесь магические, и вообще низшая магия очень распространена. Несмотря на это, высшая магия (например, заклинания воскрешения) подвластна очень ограниченному кругу людей (и представителей других живых рас). Наконец, только здесь можно встретить расу warforged – разумных созданий, очень напоминающих големов. Кстати, они доступны при создании персонажа.

ОДИН – НЕ ВОИН

Исторически сложилось, что в настольные RPG играли группы из 5–10 человек, поэтому все приключения создавались для прохождения отрядом из нескольких бойцов. В те времена гейм-дизайнерам было чуждо понятие «баланс классов»: балансировались не классы, а состав персонажей в группе. D&D – не та игра, где одиночка с мечом мог решить исход боя. В принципе подобным подходом пользовались и создатели первых MMO, однако в последнее время многопользовательские игры все чаще поворачиваются к соло-игрокам лицом. С DDO же ситуация обратная: в одиночку ты не боец. Здесь есть соло-квесты, но их настолько мало, что качаться на них просто невозможно, да и смысл? Все мало-мальски интересные приключения рассчитаны на группу игроков, а то и на рейд (две группы).

QUEST, QUEST, QUEST

Задания – суть Dungeons & Dragons Online. Больше заняться здесь в общем-то нечем, а разнообразные квесты поджидают тебя на каждом углу. Впервые очутившись в городе, беги в таверну – наверняка кому-то требуется помощь отважных искателей приключений. Там же можно закупить снаряжение, продать трофеи и отремонтировать экипировку. Впрочем, задания и так встречаются на каждом шагу. Нередко бывает, что вход в нуж-

Несмотря на почтенный возраст DDO, персонажи смотрятся довольно симпатично.

В таверне можно отдохнуть (восстановить ману и жизнь), а также продать добычу, отремонтировать экипировку и взять задания.

ное подземелье находится прямо рядом с NPC, который дает задание.

У каждого приключения в DDO есть три уровня сложности: normal, hard, elite. Кроме того, небольшая часть заданий доступна для прохождения соло. На высших уровнях сложности твоя группа столкнется с более сильными противниками, изощренными ловушками и головоломками. Правда, и награды в этом случае могут оказаться гораздо лучше. И опыта отсыплют прилично: выполнение заданий – единственный способ прокачать персонажа. За убийство врагов не дают абсолютно ничего: уничтожив ватагу монстров, ты лишь получишь небольшой бонус к общему опыту за выполнение квеста. Также бонусы дают за выполнение опциональных заданий, разоружение ловушек, поиск тайников и – внимание! – количество разбитых объектов. Не Diablo, конечно, но ящиков, саркофагов и прочих контейнеров здесь достаточно, причем в каждом может лежать что-то полезное. В одном из заданий даже нужно было разбить 50 ящиков на время.

ГЛУБЖЕ И ГЛУБЖЕ

Отправляясь выполнять задание, первым делом нужно подобрать подходящую группу. Несмотря на то что некоторые задания можно пройти без «танка», лекарь необходим практически всегда. От него потребуются не только заклинания исцеления и снятия отрицательных эффектов, но и всевозможные баффы. Еще в большинстве подземелий твоей группе понадобится взломщик (rogue), который обнаружит и отключит ловушки. Особенно это актуально на элитной сложности: некоторые устройства могут моментально убить персонажа. Кстати, ты не умираешь, если здоровье опускается до нуля. В этом случае персонаж падает на землю и его еще можно вылечить. Смерть наступает, если значение HP снижается до -10. Мертвый персонаж становится призраком, а на его теле остается осколок – от него нельзя отойти далеко. Однако если осколок подберет кто-то из группы, то сможет привести дух товарища к святилищу (shrine) для воскрешения. Кроме того, отдохнув у «шрайна», можно восстановить жизнь и ману. Но встречаются святилища нечасто, а использовать их можно ограниченное число раз. Если погибают все члены группы, остается один выход – воскреснуть в таверне. При этом подземелье остается активным еще несколько минут, так что ты можешь успеть восстановить здоровье и ману, а потом продолжить приключение. Правда, за каждый повторный заход тебя ждет штраф к опыту. Впрочем, тебе все равно придется выполнить каждое задание по нескольку раз. Предпочтительно на разных уровнях сложности. Пробежав первый раз на нормальном, ты поймешь, какие опасности тебя ждут, и приобретешь подходящую экипировку для дальнейших прохождений. Зелья, свитки и волшебные палочки не роскошь, а необходимость при прохождении заданий на элитном уровне сложности. А если тебе не удается найти нужный класс

ЗАДАНИЯ – СУТЬ DUNGEONS & DRAGONS ONLINE. БОЛЬШЕ ЗАНЯТЬСЯ ЗДЕСЬ В ОБЩЕМ-ТО НЕЧЕМ.

РАСШИРЕНИЕ МИРА

За три с лишним года существования Dungeons & Dragons Online к игре не вышло ни одного платного дополнения. Новый контент доступен в виде модулей – бесплатных обновлений, называемых так по аналогии с D&D. По сути же это обычные патчи, добавляющие в игру не только новые подземелья, задания и вещи, но также дополнительные возможности и просто удобные фишки. Первый модуль подарил подписчикам более 15 подземелий, в том числе рейдовых. Во втором модуле в DDO появилась новая играбельная раса дроу (темные эльфы), а также внутриигровая почтовая система и система favor – аналог репутации из других MMO. Набирая favor (дается за выполнение заданий), ты получаешь новые возможности и награды. Третий модуль дал игрокам возможность сражаться друг с другом (PvP-бои на аренах). Также была повышена планка уровней персонажа (до 12), а еще в игре появился аукцион. В четвертом модуле стало возможным прокачаться до 14-го уровня, появились задания нового типа – на убийство монстров и исследование зон. Пятый модуль не может похвастаться ничем, кроме добавления нового контента, зато в шестом снова повышен максимальный уровень персонажа (до 16), появились новые подземелья для рейдов и система создания предметов. Седьмой модуль впервые привнес в игру новый класс – монаха (monk). В восьмом модуле появилась новая стартовая зона для новичков, а также поддержка DX10. Но, главное, была добавлена возможность взять с собой в подземелье NPC-наемников – теперь не обязательно искать игрока нужного класса для выполнения квестов.

в группу, ты можешь воспользоваться услугами NPC-наемников. Хотя они не блещут интеллектом, посильную помощь окажут. К тому же их действиями можно управлять.

КОРОЛЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

За три прошедших года Dungeons & Dragons Online успела обрасти контентом и вполне способна занять игроков как минимум на пару месяцев. Фанаты PvE, привыкшие играть исключительно в группе, наверняка найдут проект интересным, и их не оттолкнет корявое управление и однотипность заданий. Эту MMO нельзя назвать хардкорной, однако прохождение подземелий на элитном уровне сложности дается непросто. А вот любителям соло-игры DDO не может предложить ничего: те немногие задания, которые можно пройти в одиночку, займут тебя максимум на пару дней. PvP, добавленное в игру ради галочки, и вовсе скучно. Несмотря на все обновления, концептуально DDO остается такой же игрой, как и после запуска, – неприветливой к одиночкам, но дружелюбной к игрокам, ценящим игру в группе и качественное PvE. ■

Защита от кобольдов: требуется всего-то перебить 200 мерзких гуманоидов.

СОЗДАТЕЛИ DUNGEONS & DRAGONS

4 марта 2008 года стало черным днем для всех поклонников D&D – умер Гари Гайгэкс (Gary Gygax), один из создателей самой популярной в мире ролевой системы. 7 апреля 2009 года не стало Дэйва Арнесона (Dave Arneson) – второго создателя D&D. Первое издание Dungeons & Dragons под авторством Гайгэкса и Арнесона увидело свет в 1974 году. Тираж, выпущенный компанией TSR (Tactical Studies Rules), состоял из тысячи копий, распроданных менее чем за год. В оригинальной D&D было всего три класса персонажей (воин, маг и клирик) и четыре расы (люди, гномы, эльфы и хоббиты), а правила ведения боя были достаточно запутанны и сложны. В частности, предполагалось, что читатели знакомы с правилами настольного варгейма Chainmail – предыдущей игры Гайгэкса, созданной в соавторстве с Джеффом Перреном (Jeff Perren). Тем не менее это также способствовало успеху D&D – игроки дополняли правила создателей и придумывали свои. А уже в 1977–1979 годах вышли книги с описанием сеттинга и сводом правил Advanced Dungeons & Dragons.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach основывается на третьей с половиной редакции D&D, хотя многие вещи были изменены, чтобы соответствовать механике игры.

В седьмом модуле, вышедшем в июне 2008 года, в игровом мире появился мемориал в память Гари Гайгэкса (на скриншоте).

Практически все задания можно взять в городе. Входы в подземелья находятся там же.

Мой персонаж умер и вынужден бегать в виде призрака.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Доставка по России

Battlefield 2 Deluxe (BF2 + BF2 Special Forces) (DVD-Box)

495 р.

Battlefield 2142 Deluxe Edition [DVD-Box, рус. версия]

890 р.

Black & White 2 (DVD-Box, RUS)

390 р.

Command & Conquer 3 : Tiberium Wars DVD [DVD-Box, русская версия]

450 р.

Crysis [DVD-Box, русская версия]

850 р.

Dead Space [DVD-Box, русская версия]

990 р.

Fallout 3 [DVD-Box, русская версия]

650 р.

Grand Theft Auto IV [DVD-Box, русс.субтитры]

650 р.

Lineage II: The Chaotic Throne Limited Collector's Edition (Box)

2890 р.

Lost Planet: Extreme Condition - Colonial Edition [PC-DVD]

570 р.

Mass Effect [PC-DVD, русская версия]

550 р.

Silent Hill Homecoming (EURO)

1090 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Реклама

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 7, ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ

Привет! Меня зовут Ярославна Глебова, я руководитель отдела качества, а также управляю командой, занимающейся созданием инстансов или, как их принято называть у нас в игре, приключений. Тех самых таинственных мест на карте мира «Аллодов Онлайн», которые очень сильно отличаются от обычных игровых территорий как по внешнему виду, так и по атмосфере, количеству монстров и геймплею.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Раньше все участники нашей группы входили в большую команду, которая целиком отвечала за создание мира аллодов. Но когда мы вплотную начали заниматься инстансами, образовалось наше небольшое подразделение. Сейчас в состав команды входят два художника по концептам, одновременно работающих и в команде мира. Еще с нами сотрудничает целая студия воронежских художников, создающих модели и текстуры. Два игровых дизайнера разрабатывают геймплей подземелий, еще один гейм-дизайнер занимается расчетом сложных спецспособностей у самых крупных монстров. Кроме того, двое ребят работают над освещением в подземельях – свету мы также уделяем пристальное внимание. Не обошлось и без сценариста. С сюжетной линией нашей команде помогает главный сценарист проекта, а иногда и сам креативный директор «Аллодов Онлайн».

ЧТО? ГДЕ?..

В лексиконе русского игрока слово «инстанс» имеет множество синонимов:

Эльфийка пытается активировать артефакт, чтобы спасти гибнущий аллод.

подземелья, цитадели и т.д. В «Аллодах Онлайн» они называются приключениями. Приключение – это специальная территория на карте мира, существующая отдельно от остальных земель. По сюжету она является неотъемлемой частью игры, но если ты или твоя группа оказываетесь в ней, то вы становитесь изолированными от всего остального мира и прочих игроков. Сделано это затем, чтобы другие группы не мешали вам работать в команде, убивать монстров и получать свою законную добычу. Цель любого приключения-инстанса – провести игроков по заранее спланированному сюжету и обеспечить им встречу с несколькими крупными чудовищами и в финале с одним сильнейшим монстром – боссом. За победу над врагом игроку или группе полагается вознаграждение в виде чрезвычайно редкой и мощной одежды или оружия. Как правило, никакими другими способами, кроме прохождения приключений, столь ценные вещи в игре получить невозможно.

Чем сложнее инстанс, тем запутаннее поведение высокоуровневых боссов, которые прячутся в этих подземельях. Благодаря тому что «данжены» посещает практически каждый игрок, причем не единожды, они являются особым и очень важным элементом каждой MMORPG. Разработчики это прекрасно понимают и прикладывают массу усилий и времени, чтобы в инстансах всем и всегда было интересно. Сюжет, атмосфера, освещение, ландшафт, расстановка монстров, их специальные способности и тактические приемы – все тщательно отрисовывается, моделируется, просчитывается, балансируется и тестируется множество раз. Во всех классических MMO подзе-

«Живьем брать демонов!»

мелья располагаются в местах, недоступных новичкам. Их можно найти в локациях, где обитают высокоуровневые персонажи. В «Аллодах Онлайн» мы использовали немного другой подход и сделали так, чтобы игрок и на небольших уровнях смог познакомиться с приключениями.

...ЗАЧЕМ?

В любой игре подземелья предназначены сразу для нескольких целей. Во-первых, чтобы сделать игру более разнообразной, динамичной, разноплановой и интересной. Ведь геймплей на обычных территориях мира и в инстансах очень сильно различается. На стандартных локациях игрок предоставлен только себе и сам решает, куда двигаться дальше, с кем сражаться, какие задания выполнять, с кем взаимодействовать. В приключениях все обстоит иначе. Сюжетная линия ведет героя к интересным, отлично срежиссированным и неожиданным историям. Во-вторых, если подземелье предназначено для группового прохождения, то ты действуешь не один, а в команде. Полученное задание на приключение выполнить в одиночку невозможно. Поэтому ты начинаешь сознательно знакомиться с другими игроками и собирать участников будущей команды по определенным признакам: классам персонажей, степени знакомства, рекомендациям от других игроков. Так что победа над монстрами зависит не только от удачи и тебя самого, но и от профессионализма, гибкости и сплоченности твоей команды.

ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ

В классических MMORPG ты можешь попасть в инстанс только на достаточно высоком уровне, при наличии определенных навыков, хорошем знании окружающего мира и его законов. Как правило, в других онлайн-играх на этом этапе у тебя уже есть сложившаяся команда, в составе которой ты выполнил несколько групповых заданий. При этом новички, которые находятся на начальных уровнях развития персонажа, только слышат рассказы старожилов о тех регалиях и возможностях: интересных боях, диковинных монстрах, неизвестных территориях, которые доступны лишь игрокам с большим опытом.

Мы не стали ограничиваться классическим подходом к созданию подземелий. Поэтому у нас в «Аллодах Онлайн» будут не только инстансы для опытных персонажей, но и стартовые приключения для новичков, в которые – внимание! – игрок попадает сразу, в момент первого захода в игру. Они очень тщательно проработаны и решают сразу множе-

ЧЕМ СЛОЖНЕЕ ИНСТАНС, ТЕМ ЗАПУТАННЕЕ ПОВЕДЕНИЕ ВЫСОКОУРОВНЕВЫХ БОССОВ, КОТОРЫЕ ПРЯЧУТСЯ В ЭТИХ ПОДЗЕМЕЛЬЯХ.

ВЕЧНАЯ КЛАССИКА

В ходе бета-тестирования, первый этап которого недавно завершился, мы убедились, что инстансы пользуются у игроков немалой популярностью. Но больше всего публике понравилось приключение в канийской зоне «Русские сказки». Хотя инстанс носит название «Зачумленный замок» да и имена у монстров практически ни на что не намекают, тестеры сразу догадались, о каком известнейшем литературном произведении идет речь. Думаю, если ты посмотришь на скриншоты к этой статье, тебе тоже все станет понятно. Во-первых, дело происходит в помещении, увидительно напоминающем церковь. Во-вторых, в качестве одного из боссов выступает девушка-красавица, летающая по залу в собственном гробу. В-третьих, тот, кто дойдет до заключительной сцены в инстансе, познакомится с монстром, требующим поднять ему веки. Поздравляю всех любителей мистики с 200-летием со дня рождения Н.В. Гоголя!

Дама, хорошо знакомая любителям Гоголя. В ожидании боя.

Она же в действии.

Мана-реактор, который мы должны спасти от огненных элементалей.

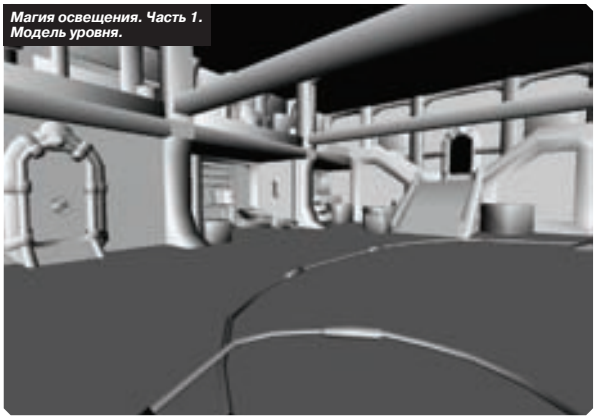
ство задач. С одной стороны, стартовые приключения должны обучить игроков основам, с другой – сразу познакомить со всеми особенностями мира и полностью погрузить в атмосферу вселенной. Кроме того, поразить фантазию игрока тем, что он с самого начала видит собственными глазами то, с чем впоследствии столкнется только на старших уровнях. Наконец, заинтересовать, вызвать любопытство, но при этом не испугать кажущейся сложностью. Стартовые приключения в «Аллодах Онлайн» познакомят тебя с началом игры и при этом поведают еще очень много интересного.

ДЛЯ ЛИГИ

Если ты присоединился к Лиге и играешь кем-то из расы гибберлингов, канийцев или эльфов, то сразу после создания персонажа попадаешь на небольшой аллод, который служит перевалочным пунктом между столичным аллодом Кватох и всеми остальными канийскими землями. Ты оказываешься в мире в тот момент, когда неизвестные силы угрожают Великому магу. На острове происходит страшное землетрясение – ведь из-за смерти Великого мага теперь некому удерживать аллод от гибели в астрале! Ты становишься главным участником приключения, в ходе которого должен отыскать портал и успеть покинуть аллод до его поглощения астралом, а также спасти как можно больше мирных жителей, ведь на тебя в мире аллодов уже возложили большие надежды. По пути будут попадаться и единомышленники, которые помогут, и недоброжелатели, которые попытаются тебе помешать. Причем на первом своем уровне ты сможешь познакомиться с Великим магом, увидишь астральных монстров и много вещей, с которыми еще обязательно столкнешься в игре, когда станешь гораздо опытнее.

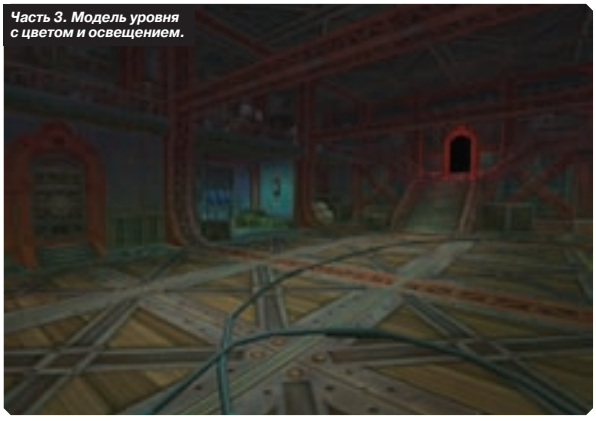
И ДЛЯ ИМПЕРИИ

Сюжетная завязка для персонажей Империи несколько иная. Будучи орком, хадаганцем или восставшим, ты оказываешься на корабле, когда на судно нападают враги. Ты пытаешься отразить атаку неприятеля и стараешься спасти особо важный прибор, спрятанный на корабле. И изо всех сил помогаешь команде корабля, в состав которой ты, собственно, и входишь. При этом на самом первом уровне ты собственными глазами увидишь настоящий астральный корабль, доступный только очень опытным персонажам. Узнаешь, как выглядят глубины астрала и астральные чудища, следующая встреча с которыми состоится только на высоких уровнях. Постреляешь из корабельных пушек и станешь свидетелем настоящей астральной битвы. В следующий раз такая возможность представится, когда у тебя появится собственное судно. В обоих стартовых инстансах с первых минут путешествия ты сможешь познакомиться с настоящим и самым «вкусным» высокоуровневым контентом. Эта возможность – еще одно ноу-хау «Аллодов Онлайн». ■



Магия освещения. Часть 1. Модель уровня.

Часть 2. Модель уровня с цветом.



Часть 3. Модель уровня с цветом и освещением.

◀ Маг читает лекцию.

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
- Выгода
- Гарантия
- Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

Тюнинг Эксперт
6 мес. 821, 70 руб.
12 мес. 1524, 60 руб.

MAXI
6 мес. 750, 00 руб.
12 мес. 1360, 60 руб.

Тюнинг автомобилей
6 мес. 594, 00 руб.
12 мес. 1056, 00 руб.

carmusic
6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188, 00 руб.

ФОРСАЖ
6 мес. 415, 80 руб.
12 мес. 778, 80 руб.

«БИЗНЕС»

СВОЙБИЗНЕС
6 мес. 890, 00 руб.
12 мес. 1630, 00 руб.

«GAMING»

СТРАНА ИГР
6 мес. 2400, 00 руб.
12 мес. 4400, 00 руб.

ИГРЫ
6 мес. 1300, 00 руб.
12 мес. 2300, 00 руб.

«ФОТО»

DigitalPhoto
6 мес. 950, 40 руб.
12 мес. 1716,00 руб.

фото МАСТЕРСКАЯ
6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188,00 руб.

Цифровые КАМЕРЫ
6 мес. 670, 00 руб.
12 мес. 1230,00 руб.

«КИНО»

DVD
6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2200, 00 руб.

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

ХАКЕР
6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2100, 00 руб.

МС
6 мес. 990, 00 руб.
12 мес. 1790, 00 руб.

ЖЕЛЕЗО
6 мес. 1200, 00 руб.
12 мес. 2100, 00 руб.

LIFE STYLE

ХУЛИГАН.
6 мес. 510, 00 руб.
12 мес. 930, 00 руб.

SMOKE
3 мес. 570, 00 руб.
6 мес. 1080, 00 руб.

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком
6 мес. 432, 30 руб.
13 мес. 858, 00 руб.

«СПОРТ»

TotalFootball
6 мес. 670, 00 руб.
12 мес. 1220, 00 руб.

ONBOARD
4 мес. 466, 00 руб.
8 мес. 848, 00 руб.

skipass
4 мес. 466, 00 руб.
8 мес. 848, 00 руб.

Mountain Bike
6 мес. 534, 60 руб.
12 мес. 990, 00 руб.

ТЕХНО LIFE

DVDXPERT
6 мес. 1080, 00 руб.
12 мес. 1960, 00 руб.

T3
6 мес. 653, 40 руб.
12 мес. 1188, 00 руб.

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. 2100, 00 руб.
12 мес. 3720, 00 руб.

6 мес. 2052, 00 руб.
12 мес. 3744, 00 руб.

6 мес. 3150, 00 руб.
12 мес. 5580, 60 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Антон Большаков

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

СОБЛЮДАЙ ДИСТАНЦИЮ!

Проектор дома предпочтительнее телевизора. Дело все в том, что он практически не занимает места, а кроме того, способен выводить изображение большей диагонали. Нужно ли говорить о цене домашнего проектора, который, как правило, дешевле телевизора с экраном аналогичного размера? Проблема только в том, что большинство проекторов длиннофокусные; их необходимо устанавливать в 2–3 м от экрана. Возможно такое не всегда. Именно поэтому корпорация Acer выпустила новый видеопроектор Acer S1200. Новинка использует технологию Ultra-Short Throw Distance, обеспечивающую проецирование четкого изображения на малом расстоянии от экрана. Фактически изображения можно проецировать с высоким уровнем деталировки и диагональю до 82 дюймов уже с метра от экрана.

Яркость лампы 2500 люмен. Собственное разрешение 1024x768 точек с поддержкой интерполяции до 1680x1050 точек. Уровень контрастности 2000:1. Новинка понимает сигналы NTSC, PAL, SECAM, HDTV и EDTV – этого достаточно для подключения любой консоли и DVD-проигрывателя. Порт HDMI поддерживает сигналы HDCP, а пользователи имеют возможность просматривать защищенный контент. По заявлениям производителя, технология Acer ColorBoost II, включающая конструкцию 6-сегментного цветового колеса, алгоритм передачи изображений и усовершенствованную лампу, обеспечивает принципиально новый уровень цветопередачи, гарантирующий более яркие цвета и высокий уровень контрастности. На все проекторы Acer распространяется двухлетняя гарантия с обслуживанием в гарантийной мастерской. Ориентировочная розничная цена новинки составляет 39 990 рублей.

НОВЫЙ ЛИДЕР?

Практически одновременно с выпуском NVIDIA GeForce GTX 275 компания AMD сообщила о начале продаж Radeon HD 4890. Рекомендованная цена этой карточки 9000 рублей, хотя в действительности она будет намного выше. У нас в редакции уже побывала одна такая видеокарта от XFX. Можно подумать, что это улучшенная версия Radeon HD 4870. Это не так. Пройдемся по ключевым отличиям. Новинка базируется на графическом процессоре RV790 и изготовлена по технологическому процессу 55 нм. Графический адаптер обладает 800-потоковыми процессорами и оснащается гигабайтом 256-битной GDDR5-памяти. Инженеры AMD заметно модифицировали схему питания, что позволило поднять тактовые частоты ядра. Скорость работы графического процессора выросла с 750 до 850 МГц, а памяти – с 900 до 975 МГц. Эффективная частота GDDR5 составляет 3.9 ГГц. Новинка получила новую систему охлаждения, что вполне логично – рост тактовой частоты всегда сопровождается увеличением температуры. С новым охлаждением температура чипа осталась прежней: 73 °C при игре в FarCry 2. В 3DMark'06 эта плата набрала 17 519 баллов. По данным внутреннего тестирования AMD, новый Radeon HD 4890 примерно на 6% производительнее Radeon HD 4870. Этого мы проверить еще не успели.

ПРАВИЛЬНОЕ ПИТАНИЕ

Ребята из Sapphire расширяют свою деятельность и отныне производят блоки питания. Всего на данный момент анонсированы две модели: Sapphire FirePSU 625W и Competitor Pro 600W. Первая ориентирована на профессиональные рабочие станции и будет предлагаться, скорее всего, пользователям графических адаптеров ATI FireGL как наиболее стабильное решение для системы. Однако вторая модель мощностью 600 Вт предназначена уже для домашнего пользования. Различие их не только в мощности, но и в кулерах: у первой он крутится с большой скоростью и создает много шума, а во второй установлен тихий пропеллер, который едва слышно. Производитель гарантирует стабильную работу, высокий уровень КПД (на уровне 83%) и долгий срок службы. Охотно верится, что первые новинки Sapphire в этой области будут достаточно надежными, иначе добиться успеха в игровом сегменте нельзя.

НОВЫЕ СЕРИИ ОТ SAMSUNG

У Samsung новая линейка мониторов 50-й серии. Она состоит из девяти широкоформатных моделей с диагоналями 20, 21.5 и 23 дюйма. Форма корпусов не обтекаемая, а отличается строгими прямыми линиями и четкими гранями. Благодаря такой форме корпуса в сочетании с темно-красным цветом «черный гранат» мониторы выглядят достаточно интересно. Поверхность глянцевой угольно-черной рамки с гранатовым отливом гладкая, кнопки управления сенсорные. Все модели имеют время отклика GTG 2 мс (кроме трех мониторов с аналоговым интерфейсом – у них этот показатель составляет 5 мс). Соотношение сторон экрана 16:9, динамическая контрастность 50 000:1, яркость 300 кд/м^2, разрешающая способность 1200x900 точек у трех младших моделей и 1920x1080 точек у остальных. Функция MagicBright3 позволяет настроить оптимальные уровни яркости и контрастности, выбрав один из шести предустановленных режимов: текст, интернет, спорт, кино, игры или пользовательский режим. Три первые модели серии: P2050, P2250, P2350 – продаются в магазинах по цене 10 270, 14 805 и 15 233 рубля, остальные мониторы поступят в розничную продажу чуть позже, цена их на момент подготовки журнала еще неизвестна.

ОСОБЫЙ ВИД

Sapphire Vapor-X – это не какая-то новая видеокарта, материнская плата или блок питания. Так называется новая линейка графических адаптеров марки Sapphire. На сегодняшний день в нее входит всего лишь несколько моделей на базе процессоров ATI Radeon HD 4850 и ATI Radeon HD 4870. Но в будущем этот список обязательно пополнится. Доподлинно известно, что вскоре появится карта на ATI Radeon HD 4890. Что до уже существующих карт, то Radeon HD 4870 из семейства Sapphire Vapor-X отличается системой охлаждения, которая получила более эффективный теплоотводный короб и вентилятор. Обе модели оснащаются конденсаторами с твердым электролитом с высокими характеристиками, а также теплоотводящими дросселями Diamond Black для повышения производительности и надежности работы. Высокополимерные конденсаторы обладают характеристиками, превосходящими параметры обычных алюминиевых. Это позволяет увеличить срок эксплуатации карты. Дроссель является важным компонентом регулирования энергопотребления графического адаптера. Запатентованный дроссель SAPPHIRE Diamond Black со встроенным теплоотводом обеспечивает повышение эффективности охлаждения на 10% и повышение КПД на 25% по сравнению с обычным дросселем. Вполне возможно, эти платы действительно будут показывать более интересные результаты в тестах и при разгоне.

GEFORCE GTX 275 УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Уже с 14 апреля видеокарту GeForce GTX 275 можно искать на прилавках магазинов. Ориентировочная стоимость новинки 10 999 рублей. Основанный на архитектуре GT200, графический процессор GeForce GTX 275 работает с частотой 633 Мгц, имеет 240 шейдерных процессоров и 80 текстурных блоков, 448-битный интерфейс памяти, 896 Мбайт с частотой работы 1404 МГц. По цене и производительности новинка находится между GeForce GTX 260 и GeForce GTX 285. Модель будет доступна под марками ASUS, BFG, EVGA, Galaxy, Gigabyte, Inno3D, Leadtek, MSI, Palit, Zotac, PNY, Point of View, Sparkle, Gainward и XFX.
К ближайшему номеру мы обязательно проведем тестирование этой карточки.

ИГРОВАЯ СИСТЕМА ПОД КЛЮЧ

Теперь под маркой CyberPower выпускаются настоящие игровые системы, в которые уже включены системный блок, монитор и даже стереоочки. Как и следовало ожидать, монитор здесь Samsung 2233RZ, ибо только он умеет держать столь необходимые для стереокартинки 120 Гц. Диагональ 22 дюйма. Очки производства NVIDIA. Это уже известный нашим читателям комплект GeForce 3D Vision. Предлагается также игровой системный блок. Его стоимость примерно 43 тысячи рублей. Построен он на базе процессора AMD Phenom II, 4 Гбайт оперативной памяти, видеокарты серии NVIDIA GeForce GTX 285 и достаточно емкого жесткого диска. В результате мы имеем законченную игровую систему. Покупатель вправе также самостоятельно выбрать конфигурацию системы, чтобы повысить производительность или снизить стоимость.

ТОНКАЯ ГРАНЬ

В продаже появились корпуса Antec P183 серии Performance One. По заявлениям производителя, многопрофильный дизайн корпуса снижает уровень шума, вибраций и нагрева. Как следствие, новые корпуса рекомендуется использовать для сборки тихих, стабильных и мощных систем на базе самых современных и производительных компонентов. Несущая конструкция корпуса выполнена из прочной холоднокатаной стали. Ее толщина 0.8 миллиметра. Дизайн корпуса двухсекционный: верхний отсек предназначен для блока питания и 120-миллиметрового вентилятора охлаждения. Этот отсек изолирован и не оказывает влияния на остальные компоненты системы. Трехслойный дизайн боковой панели и фронтальной дверцы обеспечивает акустическое демпфирование большинства шумов системы. Корпус рассчитан на монтаж до 11 различных приводов – до четырех 5.25-дюймовых и семи 3.5-дюймовых, поддерживает установку системных плат с семью слотами расширения. Система охлаждения Antec P183 выполнена по технологии TriCool. По сути это три 120-миллиметровых вентилятора с возможностью регулировки скорости вращения: один на тыльной плоскости, другой на верхней плоскости и третий для обеспечения правильной циркуляции потоков воздуха в нижнем отсеке корпуса. Пользователь также может дополнить систему охлаждения двумя дополнительными вертушками, поместив их во фронтальную плоскость корпуса.
Вторая новинка получила название Antec P193. В данном корпусе можно собрать ПК с максимальной производительностью. Специально для этого производитель обеспечил поддержку практически любых продвинутых геймерских и оверклокерских компьютерных компонентов, включая системные платы форматов EATX. Здесь без всяких проблем поместится несколько графических карт и система жидкостного охлаждения. Объявлены и рекомендованные цены на корпуса: для Antec P183 это 7500 рублей, для P193 уже 8300 рублей.

Автор:
Кирилл Аврорин

ОРУДИЕ УБИЙСТВА

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ КЛАВИАТУР

Мы проводим каждый месяц тесты железа, выбираем самые быстрые видеокарты и процессоры, разгоняем их и пытаемся выжать из игры не менее 60 кадров в секунду, причем желаем видеть максимальное число полигонов и максимально четкие текстуры. На наш взгляд, именно это обусловливает получение удовольствия от игры, а также помогает победить в жесткой сетевой схватке. Однако сего недостаточно для полноценного погружения в виртуальную реальность. Данной реальностью еще надо управлять, а делать это при помощи кондовой офисной клавиатуры стоимостью чуть более 100 рублей как минимум неудобно. Впрочем, в прошлом веке таких слов, как игровая клавиатура, не существовало вовсе и приходилось довольствоваться тем, что есть. Но сейчас другое время, и мы смогли подобрать семь интересных новинок, которые хоть и облегчат ваш карман на приличную сумму, зато дадут сто очков вперед любой стандартной клавиатуре. Они имеют зачастую совершенно иную раскладку, множество дополнительных клавиш, функцию сохранения профилей и прочие приятные возможности. Среди них же мы попытаемся выявить наиболее эффективное решение для современных игр.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Что такое игровая клавиатура? По какому критерию мы отбирали модели? Многие производители ставят эти слова в названии клавиатуры, но они вовсе не делают клавиатуру пригодной для эффективной игры. По нашим понятиям, подобная модель должна иметь оригинальную раскладку либо возможность перепрограммирования части клавиш. И крайне желательно, чтобы она была проводная – как известно, беспроводные устройства недолюбливают профессиональные игроки и на то есть веские причины. Порой задержка в пару сотен миллисекунд может стоить потерянного очка или фатальной ошибки. Поэтому в наше тестирование попали клавиатуры, подошедшие по всем вышеперечисленным требованиям.

Надо сказать, тестирование клавиатур – наиболее приятный процесс написания статей. Не нужно бегать с отверткой и пересобирать тестовый стенд, достаточно подключить клавиатуру, установить фирменный софт, настроить его и погрузиться в выбранные игрушки. Полный список игр приводить не стоит – в зависимости от раскладки мы прибегали к тем или иным играм. Например, одна из моделей заточена под Warcraft, и вполне понятно, каким игрокам она адресуется. Смысла гонять на ней Quake 3 нет никакого, она просто не сможет в таком случае получить адекватную оценку. Мы не гнались за самыми свежими играми, скорее выбирали те, в которых провели немало часов и можем определить, насколько удобна клавиатура и ее раскладка.

Однако вряд ли найдется такой игрок, который не пользуется интернетом, не заходит на форумы и не общается в «аське», поэтому клавиатура должна подходить и для сих действий.

Конечно, игровая клавиатура может стоить и меньше 2 тысяч рублей, но хорошую модель за подобную сумму вы не купите. Все очень просто. Качественный пластик, лазерная гравировка, точная обработка деталей, надежные механизмы нажатий – все это самым прямым образом влияет на розничную цену, делая ее все выше и выше. Надо сказать, что протестированные нами клавиатуры стоили своих денег, и если, приобретая их, вы и переплачиваете за марку производителя, то только самый минимум. Ведь не может же быть дисплей, как в модели Logitech G19, бесплатным – поэтому мы и видим подобную стоимость. Разработка толкового софта также стоит денег, а без него клавиатура просто не сможет дать возможность активировать все ее фунции. Тем не менее самым мощным геймерским решением мы решили признать Logitech G19 за огромное количество возможностей, а самым доступным, но эффективным – Razer Arctosa Silver. И, безусловно, наиболее активные игроки просто обязаны обратить внимание на SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Ideazon Merc Stealth
- Logitech G19
- Microsoft SideWinder X6
- Razer Tarantula
- Razer Lycosa Mirror
- Razer Arctosa Silver
- SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King

IDEAZON MERC STEALTH

Типичный представитель жанра игровых клавиатур. Работать с ней в офисных приложениях крайне трудно, особенно если вы предпочитаете редактировать тексты в Word, практически не используя мышь. Дело в полном отсутствии выделенных управляющих стрелок, мощный недостаток – нет клавиши Delete. Признаться, если стрелки еще можно переназначить на цифровой блок (который тоже весьма ужат), то свыкнуться с отсутствием Delete мы так и не смогли.

Но обратимся к играм. Здесь рука сразу легла на огромный блок управляющих клавиш. Отдельно вынесены стрелки, есть масса дополнительных кнопок. На них удобно вешать как оружие в Quake 3 (уж простите, что выбрали столь несовременную игру), так и заклинания в World of Wacrcraft. Нам вообще показалось, что, проектируя эту модель, инженеры из Ideazon ориентировались именно на игроков в онлайновые RPG. Масса дополнительных кнопок (около 47) просто создана для того, чтобы закрепить за ними различные заклинания и умения. Хоть среди нас и не нашлось профессионалов по World of Warcraft, освоиться с игрой было очень просто, так как не было необходимости раскидывать нужные функции среди буквенных клавиш.

Разумеется, в комплекте с клавиатурой идет диск с фирменным программным обеспечением. Среди его возможностей хочется отметить функцию создания макросов. Все не так уж просто – можно не просто навесить много задач на одну кнопку, но и вставить временную задержку. Это будет полезно скорее любителям летных симуляторов. Например, можно легко присвоить процедуру посадки одной клавише. Для этого периодически будет снижаться тяга мотора (при последовательном нажатии клавиш с 9 по 1), а через некоторое время будут выпущены посадочные закрылки и шасси. Мы попробовали этот прием в старой доброй «Ил-2», и результат действительно был положительным. Весьма удобно типичную операцию присвоить одной кнопке, чтобы не выполнять ее каждый раз самостоятельно.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отдельный блок игровых клавиш
- нет отдельной клавиши Delete

LOGITECH G19

Долгожданная новинка 2009 года. Надо сказать, Logitech изрядно затянула с анонсом своей новой игровой модели из G-серии. Мы уже вдоволь наигрались с G15, и хотелось чего-то нового. Анонс G19 появился еще в начале года, был повешен на главную страницу сайта Logitech – видимо, для того, чтобы подразнить игроков. Но в продаже она не появлялась, и нет ее до сих пор. Весьма вероятно, что к моменту выхода журнала ее все еще не будет на полках магазинов. Да и на тест мы ее нашли с превеликим трудом. Но оно того стоило!

Это достойное продолжение G-серии. Если сначала в этих клавиатурах появился маленький монохромный ЖК-дисплей, то теперь его заменил полноцветный дисплей. На него можно выводить все что угодно: игровой чат, состояние здоровья и брони, видеоролик, лицо собеседника по Skype... Лично нам, не ярым поклонникам сетевых игр, было очень удобно, когда мы вывели туда сообщения из «аськи» и заголовки писем. Если проводишь в обычной игре хотя бы час, то устаешь постоянно переключаться, чтобы посмотреть, какие пришли сообщения. Да и не все игры корректно реагируют на сочетание клавиш Alt + Esc. Так стало значительно удобнее.

Разумеется, клавиши подсвечиваются, причем в отличие от многих аналогичных моделей светится не внутренняя часть корпуса, а символ на каждой кнопке. Выглядит потрясающе, не раздражает даже в полной темноте.

К сожалению, клавиатура не имеет ярко выраженного блока игровых кнопок. Она обладает вполне привычной раскладкой, для настройки и программирования доступны 12 дополнительных кнопок. Предполагается, что к клавиатуре пользователь докупит игровой геймпад, который и заменит блок дополнительных кнопок. Однако не всем понравится перспектива заваливать стол дополнительными устройствами. Зато вполне привычная раскладка позволяет комфортно работать в офисных приложениях, общаться в интернете, и нет необходимости покупать для этого отдельную клавиатуру.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ дисплей
- нет отдельного игрового блока

LOGITECH G19 ОБЛАДАЕТ ВПОЛНЕ ПРИВЫЧНОЙ РАСКЛАДКОЙ С12 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ КНОПОКАМИ. ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ДОКУПИТ ИГРОВОЙ ГЕЙМПАД, КОТОРЫЙ И ЗАМЕНИТ ИГРОВОЙ БЛОК. У MICROSOFT SIDEWINDER X6, НАПРОТИВ,ОТСОЕДИНЯЕТСЯ ТОЛЬКО NUM-БЛОК.

MICROSOFT SIDEWINDER X6

Эта клавиатура уже проходила тестирование в нашей лаборатории. Надо сказать, выглядит она крайне оригинально, особенно когда только достаешь ее из коробки. В глаза бросаются резкие грани и округлые регуляторы звука и подсветки. Но, надо сказать, спорных моментов в эргономике здесь больше, нежели достоинств. Главная фишка – отсоединяемый цифровой блок. Разумеется, на него можно повесить любые функции. И, надо сказать, мы довольно быстро к этому привыкли, настроив на него управление движением в 3D-шутерах. Разумеется, при этом цифровой блок подсоединялся слева. В левой части корпуса расположены дополнительные кнопки. Поставляемый в комплекте софт позволяет программировать на них различные макросы, однако редактор не столь мощный, как в той же Ideazon. Можно легко создать макрос на несколько команд разом, но создать программу наподобие той, что мы делали для посадки самолета в «Ил-2», будет трудно или почти невозможно.

Отсоединяемый цифровой блок, конечно, интересная функция. Клавиатуру легко превратить из игрового устройства во вполне обычную, офисную модель. Но, надо сказать, работать на ней не слишком удобно. Виной тому сильно ужатая раскладка. Дело в том, что длина основной части корпуса вполне стандартна, но разработчики разместили там игровые кнопки, задвинув все остальные. В итоге при работе пальцы попадают не туда, куда надо, а вместо того чтобы нажать Shift, нажимаешь на одну из игровых кнопок.

На наш взгляд, эта клавиатура не до конца игровая, но она и не слишком подходит для ежедневной работы или общения в интернете. Поэтому оценка не слишком высокая. Приятный плюс – программное обеспечение, которое устанавливается за считаные секунды, работает без сбоев и задержек. Явно утилиты, созданные Microsoft, любят операционную систему той же фирмы.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачное совмещение игрового и офисного режимов
- недостаточная ширина основного блока клавиш

RAZER TARANTULA

В этом тесте немало моделей от Razer, что вполне объяснимо – компания делает массу действительно профессиональных игровых инструментов. Она одной из первых начала производство исключительно игровой мышки, которая отпугивала ценой, но была намного эффективнее аналогов. Данную клавиатуру нам удалось впервые протестировать в Германии несколько лет назад. Она тогда только появилась и продавалась как яркая новинка, для нее в крупных магазинах были построены рекламные стенды. Яркое впечатление получаешь от необычного материала корпуса и клавиш. Сейчас он довольно распространен, пользователи называют его мягким пластиком, технически он называется совсем по-другому. Тем не менее за счет применения этого материала работать с клавиатурой намного приятнее, пальцы не скользят, на клавиатуре практически не остается грязи, не сохраняются отпечатки пальцев. Также совершенно по-другому звучат нажатия кнопок. Они мягкие, без звонкого щелчка, но вполне ощутимы. Признаться, такого нет даже в топовых клавиатурах Logitech и Cherry. Игрокам пригодятся 10 дополнительных клавиш, которые можно запрограммировать под любые задачи. Сделать это можно как из идущего в комплекте программного обеспечения, так и в самой игре. Поддержка дополнительных кнопок сейчас есть во многих современных играх, но в старых проектах этого, конечно, может не быть.
Также приятно радует глаз мягкая подсветка кнопок. Как и у Logitech, подсвечивается исключительно символ на клавише, поэтому при работе в полной темноте свечение не мешает, а, наоборот, позволяет не включать внешнее освещение.
Нам очень понравилась эта модель от Razor, несмотря на то что она не на 100% является игровой. Зато мы смело можем ее порекомендовать тем, кто помимо игр немало времени проводит в офисных программах или интернете.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

\+ приятный материал корпуса, мягкая подсветка
\- нет специальной игровой раскладки

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

\+ приятная подсветка
\- не лучший материал корпуса

СРАЗУ ВИДНО, RAZER TARANTULA – КЛАВИАТУРА ИГРОВАЯ. ТУТ И ВТОРОЙ НАБОР КНОПОК С ОБОЗНАЧЕНИЕМ ИГРОВЫХ ФУНКЦИЙ, И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ С ПОДСВЕТКОЙ. У RAZER LYCOSA MIRROR НЕТ ТАКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ, ЭТО СКОРЕЕ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ КЛАВИАТУРА, НЕЖЕЛИ ИГРОВАЯ

RAZER LYCOSA MIRROR

Еще одна игровая модель от Razer. Она также сделана без отдельного игрового блока, да и вообще, если честно, не совсем понятно, что именно причисляет ее к классу игровых. Но сказано это не в упрек модели. Нам очень понравились клавиши, выполненные из приятного на ощупь пластика. Все кнопки низкопрофильные, их высота не более, чем у стандартного ноутбука. Ход клавиш также невелик, зато нажатия сопровождаются легким приятным щелчком – это определенный плюс, который очень ценят многие пользователи.
Но если за материал кнопок стоит похвалить инженеров из Razer, то за корпус придется поругать. Клавиатура выполнена из глянцевого пластика, соответственно на ней остаются отпечатки пальцев, разводы, хорошо заметны пыль и царапины. Это может быть вполне оправданно, когда из подобного материала делают мониторы или крышки ноутбуков, но для клавиатуры подобное неприемлемо. Даже за несколько часов теста новенькая Razor Lycosa Mirror приобрела вид, явно не соответствующий ее стоимости. На наш взгляд, эта модель подойдет разве что не слишком активным пользователям, которые работают за компьютером не более нескольких часов в день. Выключив компьютер, они возьмут замшевую тряпочку и аккуратно вернут клавиатуру к ее первозданному состоянию. Но что делать активным игрокам?
Если они закроют глаза на недостатки корпуса, им понравится удобная подставка для рук, мягкая и нераздражающая подсветка клавиш, удобная раскладка, хоть и трудно назвать ее игровой. Мы хотим отметить классный блок мультимедиаклавиш, который расположился над цифровыми кнопками. Он выполнен очень аккуратно и в то же самое время удобно. Гораздо удобнее ими пользоваться, когда они не растянуты в ряд, а собраны в одном месте и площадь каждой кнопки достаточно велика. Они также очень приятно подсвечиваются.

RAZER ARCTOSA SILVER

К нам на тесты попал бюджетный вариант игровой клавиатуры от Razer. Существенное отличие – «простой», не глянцевый корпус и отсутствие подсветки. Зато сохранились все те же приятные нажатия, удобная раскладка, которая хороша как в играх, так и в работе. Отдельно стоит упомянуть программное обеспечение Razer. Оно, кстати, относится и к модели Lycosa Mirror. Программа позволяет устанавливать макросы на обычные клавиши, причем доступно несколько раскладок. Например, одна будет для World of Warcraft, а другая – для Far Cry 2. Вместе с раскладкой меняются все макросы. Создавать их, кстати, несложно, есть продвинутые функции, например, для того, чтобы вставлять временной промежуток между нажатиями.

Другая отличительная особенность этих клавиатур – уменьшенное время отклика на нажатие клавиши, здесь оно составляет 1 мс. Частота же опроса равна 1000 Гц. Вряд ли это заметит обычный пользователь, но профессионал, скорее всего, отличит такую клавиатуру от других, обычных моделей.

Еще одна интересная функция – отключаемая клавиша Windows. Программа автоматически блокирует ее во время запуска приложений, возможность действительно очень и очень толковая. Интересно, а почему разработчикам не пришло в голову вообще оставить клавишу Windows – одну, на правой стороне корпуса? Все же, как показывают опросы, мало кто из пользователей ценит ее настолько, что не готов от нее отказаться в пользу более удобной игры.

Эта клавиатура получает приз «Лучшая покупка» как наиболее интересное и универсальное решение за весьма доступную цену. После 4–5 часов работы и перехода на другую модель на самом деле начинает недоставать быстрой реакции Razer'овских кнопок, приятного пластика клавиш и такого же мягкого, но ощутимого звука нажатий.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ относительно недорогая клавиатура
- нет подсветки клавиш

STEELSERIES ZBOARD WRATH OF THE LICH KING

Эта цветастая клавиатура – настоящий подарок жителю вселенной World of Warcraft. Однако она не должна отпугивать поклонников других игр – в ее памяти и программном обеспечении хранятся 150 профилей для различных игр. Для движений и использования заклинаний есть отдельная, очень удобная раскладка. Кстати, пользоваться ей можно не только в онлайновых RPG, но и в шутерах или гонках. Например, в TOCA: Grid нам удалось удачно «повесить» туда управление передачами, кнопки радиопереговоров и еще пару не очень важных функций. Управлять стало намного приятнее, чем стандартными стрелками. Кстати, несмотря на то что основной блок буквенных клавиш сильно ужат по сторонам, работать и общаться в интернете очень удобно, никаких проблем не возникает. Пожалуй, это одна из лучших клавиатур, которая успешно сочетает в себе чисто игровую раскладку и удобный основной блок.

Надо сказать несколько слов о самой SteelSeries. Ее клавиатуры уже проходили у нас тестирование, и мы хотим пояснить, какова в них важная особенность конструкции. Здесь используются высокопрофильные кнопки, но за счет сильно облегченного механизма. Достаточно лишь легонько коснуться их пальцем, для того чтобы сработало нажатие. Процесс печатания на SteelSeries утомляет пальцы меньше, чем на ноутбуке с низкопрофильными кнопками. Конечно, многое бы хотелось добавить в эту клавиатуру, например подсветку, с ней бы она смотрелась еще круче, еще привлекательнее и ярче. Но за такую цену, учитывая прекрасное сочетание игровых и офисных возможностей, это одно из лучших решений. Мы отдали приз «Лучшая покупка» модели от Razer, так как нам было приятнее работать с мягкими, тихими кнопками. Здесь же нажатия сопровождаются громкими клацаньями, и мы знаем точно: есть масса людей, которые предпочитают исключительно подобные клавиатуры.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачная игровая раскладка
- отсутствие подсветки

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Ideazon Merc Stealth	Logitech G19	Microsoft SideWinder X6	Razer Tarantula	Razer Lycosa Mirror	Razer Arctosa Silver	SteelSeries ZBoard Wrath of the Lich King
Тип клавиш	высокие	высокие	высокие	средний профиль	низкий профиль	низкий профиль	высокий профиль
Количество клавиш	97	112	104	114	114	114	128
Дополнительные клавиши	47	12	6	10	нет	нет	54
Колесо прокрутки	нет	джойстик	нет	нет	нет	нет	нет
Особенности	3 цвета подсветки, 4 уровня яркости, аудиоразъемы	подсветка, 2 USB, аудиовыход, ЖК-дисплей	отсоединяемый цифровой блок, клавиши профилей	USB-хаб, аудиоразъемы, встроенная память	USB-хаб, аудиоразъемы	нет	сохраненные профили для 150 игр

Автор:
Даниил Невзоров

СЕМЕЙСТВО МАНИПУЛЯТОРОВ OKLICK 404

ЕДИНСТВО ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ТИП:** Oklick 404 SW и Oklick 404 MW беспроводные, 2.4 ГГц; Oklick 404 L/M/S проводные
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** Oklick 404 L/M/S
- **ЛАЗЕРНЫЙ СЕНСОР:** Oklick 404 SW и Oklick 404 MW
- **ОПТИЧЕСКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** 800 или 1600 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ КНОПОК:** 2

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ очень удобная форма
- отсутствие горизонтальной прокрутки у Oklick 404 L/M/S

УДАЧНОЕ РЕШЕНИЕ

Чего уж таить, дизайн мышки Oklick Z-1 оказался весьма удачным. Она совершенно точно ориентирована на правшей. Если ты привык держать мышку в левой руке, будет неудобно. Все кнопки на привычных местах. Правда, до одной – самой дальней, что под большим пальцем, дотянуться проблематично. Колесико можно нажимать вправо-влево. Это удобно и необходимо не только в игре, но и в операционной системе. Я лично уже привык в браузере переходить на страницу вперед и возвращаться назад именно колесиком. Провод здесь средней жесткости. Такой может за что-нибудь зацепиться. На этой базе и была создана новая линейка проводных и беспроводных манипуляторов Oklick 404. Модификаций всего пять. Три из них подойдут для домашнего пользования, две станут хорошим выбором для пользователей ноутбуков.

OKLICK 404 L

Модификации Oklick 404 для настольного ПК получили в названии суффиксы S, M и L. Другими словами, выпускаются они в малом, среднем и большом размерах. Выбор модели на этом не ограничивается. Мышка Oklick 404 S выполнена в двух ярких цветовых вариантах: черный с красной вставкой и черный с оранжевой вставкой. Контроллер среднего размера Oklick 404 M представлен в классическом сочетании темно-серого и черного цветов, а также в красно-черной цветовой гамме. Самый крупный манипулятор в коллекции проводных оптических мышек Oklick 404 L выпускается в черном цвете и сером металлике. Поверхность у всех мышек одинаковая: с боков для удобства есть прорезиненные вставки, сверху применен матовый пластик. Такая поверхность куда приятнее на ощупь и практичнее в каждодневном пользовании, нежели глянцевая. Сенсор оптический с двумя режимами работы: 800 и 1600 dpi.

ОТЛИЧИЯ

Отличий у настольной серии от Oklick Z-1 много. Во-первых, нет возможности изменять вес манипулятора. Oklick 404 L довольно легкая мышка. Во-вторых, здесь нет кнопки переключения профилей, которые хранятся во внутренней памяти. Дело в том, что самой памяти тоже нет. И в этом нет ничего страшного – для домашнего пользования эти функции будут лишними. В-третьих, колесиком прокрутки нельзя делать боковые щелчки. Это уже критично, ибо атрибутом игровых контроллеров данная функция никогда не была. Горизонтальная прокрутка незаменима при работе в CAD или попросту в процессе просмотра интернет-страниц. Что интересно, в беспроводных модификациях Oklick 404 возможность боковых щелчков появилась. В чем причина столь сильной дискриминации полноразмерных манипуляторов, непонятно.

OKLICK 404 SW

Беспроводных решений в семействе всего два. Это Oklick 404 SW и Oklick 404 MW – беспроводные лазерные мышки с разрешающей способностью 800/1600 dpi и миниатюрным USB-приемником. Последний выступает из USB-порта всего на 10 мм. В отличие от полноразмерных проводных собратьев эти два контроллера имеют функцию горизонтальной прокрутки, место под передатчик и батарейку, а также две кнопки снизу для отключения и связи с компьютером.

Мне очень понравилась Oklick 404 SW. В паре с Acer Ferrari 1000 она работала идеально и оказалась куда удобнее штатной беспроводной мышки и всех остальных проводных аналогов. Надо сказать, что такая мышка расходует куда меньше заряда батарей ноутбука, нежели контроллер с подключением по Bluetooth. Поэтому Oklick 404 SW – мой выбор. Однозначно!

Автор:
Антон Большаков

PLANTRONICS GAMECOM 377

ГРЕЕМ УШИ

С КОМФОРТОМ

Внешне эта гарнитура выглядит очень солидно. Большие мягкие амброшюры, широкая дужка с поролоновой подкладкой, удобный механизм регулировки. Стоит надеть их, и через полчаса понимаешь, что это одни из самых удобных наушников. Реально удобные – после двух-трех часов игры в гарнитуре нет даже малейшего намека на усталость. А ведь стандартный сценарий таков: играешь в гарнитуре часа полтора, снимаешь на 15 минут и шагаешь на кухню пить чай – уши начинают попросту болеть. И дело тут не в уровне громкости. Нужно всего лишь сделать большие и мягкие амброшюры, а также отрегулировать дужку, дабы она не сильно сдавливала голову. Ладно, чай я попил, музыку послушал, сейчас кружочек в ProStreet и продолжим разговор о Plantronics GameCom 377.

ДЛЯ ИГР И НЕ ТОЛЬКО

Можно подумать, что в этой гарнитуре я только играю. Ничего подобного. В рабочее время оба штекера Plantronics GameCom 377 подключены к ноутбуку Acer Ferrari 1000, а на нем – сам понимаешь – не сильно разыграешься. Хотя в перерывах в Alien Shooter 2 погонять случается. Конечно, в играх все очень круто, выдвигаешь микрофон, включаешь поддержку голосовой связи в настройках и кричишь на друзей в мультиплеере. Слушать музыку, к слову, тоже неплохо. Регулировка уровня громкости всегда под рукой. Здесь же с крохотного пульта на проводе можно и отключить микрофон, чтобы ненароком собеседник в Skype не услышал чего лишнего. Разговаривать, правда, в наушниках неудобно, без них привычнее. Между тем для Skype эта гарнитура идеальна – слышимость на обоих концах соединения превосходная.

ВАРИАНТЫ

Надо сказать, что в продаже можно встретить и вторую игровую гарнитуру марки Plantronics. Она очень похожа на эту, но стоит несколько дороже. Причина в том, что подключается к системному блоку она не двумя 3,5-миллиметровыми штекерами, а через USB. Другими словами, внутри маленького пульта управления на проводе есть еще и микросхема со звуковой платой. Качество звука у таких решений приемлемое, но с тем же Creative X-Fi им не сравниться. Именно поэтому более простые наушники предпочтительнее USB-аналогов. Да и дешевле!

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ТИП:** наушники открытого типа
- **МИКРОФОН:** выдвижной с подавлением шума
- **ШТЕКЕР ПОДКЛЮЧЕНИЯ:** 3.5 мм Jack
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 2 м
- **РЕГУЛИРОВКИ:** громкость, выключение микрофона
- **ЦЕНА:** 1400 руб.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ экранированный мягкий провод
+ удобство и легкость
+ хорошее качество звука

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Приветствуем любителей железа! Мы пошли навстречу нашим читателям и с прошлого номера публикуем в журнале так называемые технические обзоры игры. Для наиболее актуальных и мощных на сегодняшний день проектов проводим многочисленные тесты на различных системах, записываем результаты, а также снимаем скриншоты, чтобы увидеть разницу в качестве картинки. Мы также ждем от вас писем по этому поводу – что для вас осталось непонятным, с чем вы не согласны? Приводите результаты собственных измерений и методов тестирования. Наша цель – сделать так, чтобы без серьезных вложений ваш компьютер без проблем работал с любыми играми на максимально доступных настройках.

Кирилл Аврорин

Здравствуй, редакция! Вот с какой я столкнулся проблемой. У меня старый корпус ASUS Ascot (если честно, модель за давностью лет я не помню, да и не так важно это, формат же его – стандартный Miditower). Однако примерно год назад я его улучшил, установил туда 3-гигагерцевый процессор Intel Core 2 Duo (по вашим уверениям, он намного лучше, чем Core 2 Quad, для игр), видеокарту ATI Radeon HD 4870 X2, материнскую плату на базе Intel P45, 2 Гбайт памяти. В целом все нормально, игры летают, проблем не наблюдается. Но пришла весна, в квартире стало теплее. У вас в Москве, наверное, еще не так жарко, но в наших краях температура уже далеко за 25 градусов, особенно днем. Так вот, я стал замечать, что стенки моего системного блока просто раскаленные, невозможно приложить даже руку. Хотя моему коту нравится – он спит и греется около него, (старый, наверное, уже). Если вы думаете, что я отключил все кулеры и разогнал систему, то это не так! Наоборот, все комплектующие работают в номинальном режиме, на процессоре установлен мощный кулер Zalman, видеокарта, правда, осталась со штатной системой охлаждения. Что делать и не вредно ли системе работать при такой температуре? На мой взгляд, это опасно, мне даже боязно оставлять его включенным, когда я ухожу из дома. Посоветуйте, пожалуйста, какое-нибудь решение, причем мне бы не хотелось ставить себе менее производительное железо, люблю, чтобы скорость в играх была высокой. Может, стоит сменить платформу? Вы писали, что новые процессоры Intel Core i7 греются заметно меньше. В общем, так или иначе жду ваших ответов или рекомендаций.

Георг

Здравствуй, Георг! Твоя проблема нам в принципе знакома, она действительно достаточно актуальна в преддверии летнего сезона. Компания ASUS выпускает отличные корпуса, но для столь мощного железа уже недостаточно стандартного Miditower. Мы также несколько лет назад удивлялись, откуда пошла мода на гигантские корпуса, зачем они вообще нужны и как же неудобно их таскать в тестовую лабораторию. Но против законов физики не попрешь – в просторном блоке больше воздуха, к тому же есть возможность установить любые вентиляторы. Идеальной выглядит схема, когда охлаждением занимается гигантский вентилятор диаметром 300–400 мм. Выглядит это монструозно, зато работает тихо, а охлаждает достойно. В таких корпусах в подавляющем большинстве случаев есть вентиляционное окно в боковой стенке, и массивный кулер легко выдувает горячий воздух через него. Собственно, это и есть главное преимущество больших корпусов. Горячий воздух не так сильно концентрируется в пространстве, быстрее и эффективнее выводится за пределы системного блока. Таким образом, охлаждение и процессора, и графического адаптера работает намного эффективнее. Собственно, мы планируем сделать специальный материал по проблеме охлаждения мощных систем для простых пользователей. Не для тех, кто спит и видит водяное охлаждение и жидкий азот, а для тех, кому просто нужна мощная, бесшумная и безопасная система.

Здравствуй, редакция! У меня маленький вопрос. Есть ли смысл переходить на лазерную мышку, если у меня в принципе хорошая оптическая модель? Просто об этом так много пишут в последнее время, да и чего-то новенького хочется.

Леня

Лень, привет! Грозит это тем, что тебе придется полчаса привыкать к новой мыши и потратить на нее некоторую сумму денег. Вообще, лазерные мыши обладают более высоким разрешением, но заметить это может, наверное, только профессиональный игрок. Среди нас таковых не оказалось (речь идет исключительно о тестовой лаборатории), поэтому для того, чтобы вечерком поиграть в любимую стратегию, вполне хватает и старой доброй оптики. Но если тебе просто хочется попробовать чего-то нового, то почему бы и нет?

Большой системный блок – это основа стабильной работы мощной системы. Так сложилось, что мощные железки не могут работать без большого тепловыделения, а в маленьком корпусе даже самые быстрые вентиляторы не справятся с оттоком горячего воздуха.

Здравствуйте! У меня ноутбук ACER Aspire 5520G, и в последнее время (2–3 месяца) возникла такая проблема. Привод отказывается читать некоторые диски, причем купленные в эти месяцы, хотя старые, в основном игры, практически все читает. Сначала думал, что это из-за дисков, но проверял у друзей – у них все читает и загружается. Кстати, ваши диски от журнала тоже не читает, причем от всех номеров. Три месяца назад я переустанавливал Windows (базовая Windows Vista), драйверы вроде все установил, и, как мне кажется, после этого началось. Вставляю, диск начинает раскручиваться и вроде даже крутится так минуты три, потом появляется табличка: «Не удалось выполнить чтение с этого диска. Возможно, диск поврежден или имеет формат, не совместимый с Windows». Не знаю, что делать! Пожалуйста, посоветуйте что-нибудь.

Роман

Здравствуй, Роман! Вряд ли дело в драйверах, вполне возможно, что плохо работает сам привод. Если ноутбук у тебя еще на гарантии, самое время отвезти его в сервис-центр, чтобы они проверили его работоспособность. Если же нет, то приценись к новым оптическим приводам для твоего ноутбука. Если ты не гонишься за моделью с поддержкой новомодного формата Blu-ray, обойдется он тебе сравнительно недорого. Переустановка же системы, драйверов и т.д. решению проблемы не поможет.

Здравствуйте! В очередной раз задаю вам вопрос. Программа CPU-Z показывает на вкладке Memory и SPD, что стоит ОЗУ DDR-2 2048 MBytes, Channels – Single, DRAM Frequency 400.4 MHz, FSB:DRAM – 2:3, Max Bandwidth – PC2-6400 (400MHz) и все остальное. При проверке системы до загрузки Windows написано, что DRAM 800MHz. Кому верить и что не так? Может ли быть это причиной вылета программ с последующими ошибками со ссылкой на память? Может, что-то надо сделать? Материнская плата MSI G33M-FI, IC2D E7200, DDR-II NCP-6400 (вроде как 800 МГц). Спасибо за ответ.

Владимир

Привет! Все на самом деле предельно просто. Реальная частота работы твоей памяти равна действительно 400 МГц, а эффективная за счет реорганизованной схемы работы и двустороннего обмена данными – 800 МГц. Поэтому программа показывает именно 400 МГц как реальную скорость твоих модулей, а система – 800 МГц, ту частоту, с которой данные проходят через чипы памяти. Если у тебя вылетают программы и появляются ошибки, то дело в Windows, точнее, скорее всего, у тебя были некорректно удалены остатки каких-то системных программ либо мешает банальный вирус или червь. Рекомендуем установить антивирус, обновить его базы и просканировать все жесткие диски. Если такие ошибки появляются часто, а с программным обеспечением все в порядке, следует проверить работоспособность модулей памяти.

Здравствуйте, редакция! Я хотел бы приобрести GTA4 и получить удовольствие от игры без тормозов. Характеристики моего компьютера таковы: Intel Core 2 Duo E6750, ОЗУ 2 Гбайт, видеокарта Sapphire ATI Radeon HD 3870. Посоветуйте, пожалуйста, стоит ли мне брать игру. Также я хотел бы узнать, сколько FPS выдавала бы игра на средней детализации. С нетерпением жду ваших, безусловно, умных ответов.

Влад

Привет, Влад! А ты не читал спецматериал по GTA4, который мы опубликовали в прошлом номере? Не в упрек тебе, но в нем можно найти все без исключения ответы на любые вопросы касательно совместимости GTA4 с современным и не очень железом. В твоем случае игра пойдет без проблем даже не на среднем, а на высоком уровне детализации. В принципе тебе даже нечего порекомендовать для апгрейда системы – она отлично сбалансированна и вполне актуальна на сегодняшний день практически для всех игр. Поэтому не думай долго, покупай диск с GTA4 и наслаждайся, игра действительно того стоит. Если же вдруг будут небольшие проблемы с производительностью, рекомендуем сделать пониже уровень теней (этот параметр отнимает немалый процент производительности). Также не делай максимальной дальность прорисовки, иначе игра превратится в бесконечное слайд-шоу. Удачи тебе в опасном Либерти-Сити!

Здравствуйте! Сразу к делу. Я хочу улучшить свой компьютер Intel Core 2 Quad Q6600, память KINGMAX DDR2-800 1 Гбайт 2 шт, ZOTAC GeForce 8800 GTX, материнская плата ASUS P5KC, киловаттный блок питания, винчестер 300 Гбайт! Пожалуйста, помогите!

Ваш постоянный читатель Ярик

Привет, Ярик! Если ты наш постоянный читатель, то мог бы заметить, что обычно для получения развернутого ответа на вопрос необходимо более четко его сформулировать. Мы, как понимаешь, не знаем, какие у тебя потребности, для чего тебе нужен компьютер и, самое главное, не представляем твой бюджет. Поэтому, если ты еще не определился, рекомендуем обратиться к рубрике «Конфигурация», где приведены оптимальные игровые системы на любой вкус и кошелек. В твоем случае наиболее логичным выглядит переход на новую платформу Intel Core i7, трехканальную память DDR3, а в качестве видеокарты можно остановить свой выбор либо на новой GeForce GTX 285, либо на Radeon HD 4870 X2, которая также показывает неплохие результаты во многих тестах. На будущее все же пиши более развернутые вопросы, чтобы получить полный ответ.

Здравствуйте! У меня компьютер AMD Athlon 64 X2 4200+, 2 Гбайт ОЗУ, видеокарта GeForce 8500GT 256 Мбайт. Тормозят на средних настройках почти все игры. В той же Call of Duty, самой первой в сетевой игре, 72 FPS. Тогда как у друзей, у которых старые компьютеры, по 100–300 FPS. В чем дело? В видеокарте? Мне уже много раз говорили, что у меня урезанная модификация. Как можно решить проблему?

Виктор

Здравствуй, Виктор! Надо сказать, что дело не только в видеокарте, но и в процессоре, который изрядно устарел. Однако для того, чтобы сейчас более-менее значительно повысить производительность системы, было бы хорошо сменить видеокарту. Твоя модель была неплохим решением для своего времени и для своей цены, но сейчас, надо признать, она уже не актуальна. Например, достойный выбор – плата GeForce 8800 GT. Ее можно купить даже подержанной, и она будет стоить совсем немного. Уровень производительности в играх вырастет на порядок. Если же ты задумался о полном апгрейде системы, то рекомендуем раздел «Конфигурация», где приведены оптимальные наборы на разную стоимость.

Здравствуйте, уважаемые редакторы рубрики! Помогите, пожалуйста. Я собираюсь купить системный блок, выбрал процессор Core 2 Duo E8400 3 ГГц 6Mb FSB 1333 МГц, но вот с материнской платой у меня вопрос: потянет ли материнская плата Gigabyte EP43-DS3L выбранный мною процессор? И второй вопрос: потянет ли эта плата видеокарту PCI-E Radeon HD4870 512 Mb Sonic Dual Edition DDR5? Помогите, пожалуйста! Заранее спасибо!

Вовик

Здорово, Вовик! А почему бы и нет? Выбранная тобой плата – отличный вариант, она стоит недорого, построена на базе современного чипсета, и в ней множество полезных функций и опций. Единственное серьезное ее ограничение – отсутствие поддержки конфигураций из нескольких графических адаптеров. Но если подобное в твои планы не входит, смело покупай эту модель – она тебя не разочарует, процессор и видеокарта прекрасно будут работать. К тому же ты неплохо сэкономишь при покупке, если сравнивать с другими моделями, хотя бы на базе Intel P45.

Автор:
Олег Коленченко

ПЛАТФОРМА NVIDIA ION

Рынок нетбуков и лэптопов является одним из самых быстроразвивающихся в наши дни. Например, за 2008 год было продано более 14 миллионов нетбуков. И это далеко не предел: аналитики предсказывают дальнейший рост продаж в этом сегменте рынка. Количество проданных нетбуков в 2009 году может составить от 25 до 30 миллионов, а уже в 2010-м их число достигнет предположительно отметки 45 миллионов. Естественно, такие цифры сулят прибыль как компаниям, занимающимся выпуском девайсов на рынок, так и тем, кто разрабатывает начинку для ноутбуков. Потому игроков в этом сегменте с каждым днем становится все больше и больше. Не осталась в стороне и NVIDIA, представившая платформу ION, которая состоит из процессора Intel Atom и набора системной логики NVIDIA GeForce 9400M. Новый чипсет интересен в первую очередь тем, что имеет одночиповую компоновку: северный и южный мосты, а также графическое ядро расположены на одном кристалле. Преимущества налицо: такая конструкция позволяет лучшим образом разместить элементы на печатной плате и устанавливать менее громоздкие системы охлаждения.

Поговорим о встроенном графическом ядре GeForce 9400M, одном из самых значительных преимуществ платформы NVIDIA ION. Стоит заметить, что аналогичное решение уже используется в мобильных платформах от Apple. Графическое ядро обладает 16 потоковыми процессорами, поддержкой технологий NVIDIA CUDA, которая позволяет раскрыть весь потенциал его вычислительной мощи Microsoft DirectX 10 и Shader Model 4.0, OpenGL 2.0, HDCP и PureVideo HD. Последняя нужна для воспроизведения видео высокого разрешения с Blu-ray-носителей. Кроме того, существует возможность аппаратного декодирования видео форматов H.264, MPEG-2 и VC-1, что существенно снижает нагрузку на центральный процессор. Интересно, что графический процессор обладает движком NVIDIA Lumenex Engine, который поддерживает 16-кратное сглаживание, а также HDR-обработку с точностью до 128 бит. Также GeForce 9400M позволяет выводить до двух портов RGB, DVI, HDMI или DisplayPort. При этом поддерживаются разрешения вплоть до 2560x1600 точек. Нужно отметить, что в чипсет также встроен 8-канальный (7.1) HD-аудиокодек. Интересно, что платформа может взаимодействовать с шестью устройствами, подключенными к SATA, а локальная сеть способна работать со скоростью 1000 Мбит/с. Новый чипсет NVIDIA не обошел стороной самую прогрессивную на данный момент память типа DDR3. В системы с новым чипом возможна установка как DDR2-памяти с частотой 800 МГц, так и DDR3-памяти с частотой 1066 МГц. Думается, такой ход сыграл не последнюю роль в снижении энергопотребления платформы: как известно, DDR3-память отличается в этом плане куда большей экономичностью. Кстати об энергопотреблении. Оно не превышает отметки 18 Вт. При этом представители NVIDIA утверждают, что системы на базе ION имеют такое же время работы от батареи, как и продукты на платформе от Intel. Конечно, одним применением DDR3-памяти этот факт не объяснить. Возможно, в ход идут некоторые энергосберегающие функции.

Еще одним плюсом платформы NVIDIA ION является поддержка операционных систем Microsoft Windows XP, Windows Vista, а также грядущей Windows 7. Интересно, что более чем на 90% процентов нетбуков установлены операционные системы от Microsoft, то есть подавляющее большинство пользователей предпочитают их конкурирующим Linux. С этой стороны поддержка операционных систем Windows выглядит достаточно перспективно как для NVIDIA, так и для потенциальных покупателей. В общем и целом мы видим, что специалисты NVIDIA не стали урезать функциональность чипсета по сравнению с версией для рынка ноутбуков – основные усилия были направлены на достижение еще большей экономичности платформы.

Пару слов о референсном дизайне платформы. NVIDIA ION представляет собой корпус с размерами 142x110x39 мм, в котором находится материнская плата формата Pico-ITX, имеющая размеры 100x72 мм. На плате размещены непосредственно чипсет GeForce 9400M, процессор Intel Atom, система охлаждения, а также слот для DDR3-памяти. Кроме того, образец обладает двумя портами SATA, двумя портами eSATA, шестью звуковыми портами, семью портами USB 2.0, одним портом Gigabit Ethernet. Также имеются выходы VGA, HDMI и DVI Dual Link. Заметим, что эталонный дизайн не диктуется производителям мобильных компьютеров – они могут изменять его по своему усмотрению. Что касается производительности, то NVIDIA ION оставляет далеко позади платформу от Intel. Конечно, поиграть в Crysis на ION не получится, но запустить ту же Spore с умеренными настройками графики вполне реально.

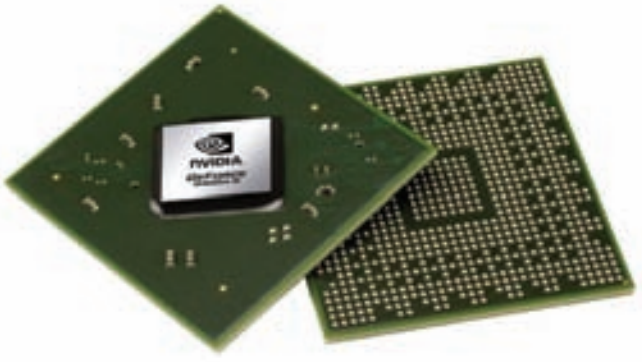
В лице NVIDIA ION мы получили достойную альтернативу платформе Intel Atom. На стороне первой лучшая функциональность и производительность. Но в бочке меда есть ложка дегтя: производители нетбуков не слишком охотно идут на сотрудничество с NVIDIA. Возможно, сказывается и позиция Intel, которая в последнее время почти в открытую пытается препятствовать распространению продукции NVIDIA в данном сегменте IT-рынка. Пока что единственным ноутбуком на базе NVIDIA ION является Acer Hornet, стоимость которого не превышает 10 тысяч рублей. ■

БУДУЩЕЕ ION

Несмотря на не особо лестный отзыв со стороны Intel о выпуске NVIDIA ION, калифорнийская компания все же продолжит разработку платформ для этого сегмента рынка. По предварительным данным, NVIDIA представит ION 2 в четвертом квартале текущего года. Из нововведений стоит отметить поддержку не только процессоров Atom, но и Celeron, Pentium и Core 2. Интересно, что платформа будет поддерживать и процессоры VIA Nano. Видимо, такой шаг NVIDIA была вынуждена сделать вследствие ухудшающихся отношений с Intel. Поговаривают, NVIDIA готова приобрести пакет акций VIA, но пока что дальше слов дело не зашло.

ПАЛКИ В КОЛЕСА?

Чуть выше ты уже мог прочитать о возникших разногласиях между одними из крупнейших компьютерных компаний: NVIDIA и Intel. По сути, история началась с выхода ION: по мнению NVIDIA, Intel не очень устраивает сложившаяся ситуация на рынке мобильных платформ. Теперь в судебном порядке она хочет отозвать лицензию на производство чипсетов у калифорнийской компании. В случае удовлетворения иска NVIDIA не сможет выпускать чипсеты для процессоров в исполнении LGA 1156, а также для кристаллов Pineview-M, которые планировалось использовать в рамках платформы NVIDIA ION 2. Будем надеяться, что спор между крупнейшими производителями чипсетов не скажется на качестве продукции и в том числе на будущем платформы ION 2.



Автор:
Кирилл Аврорин

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР «ЭКСИМЕР» GAMER-A 8377

В этот раз объектом для разгона стал целый компьютер. Конечно, мы выбрали не первую попавшуюся систему, а современный игровой компьютер от компании «Эксимер». Ее имя довольно хорошо известно российским покупателям, системы под этой маркой продаются во многих розничных сетях. К тому же построен компьютер на свежей платформе AMD с использованием нового процессора AMD Phenom II. Многим будет интересно посмотреть, как поведет себя эта модель в экстремальных условиях. Разогнать мы попытаемся систему в комплексе, чтобы оценить, насколько грамотно реализовано охлаждение внутри системного блока.

Корпус компьютера выглядит оригинально – смотрится не менее брутально, нежели мощные игровые станции от Asus. Доступ к оптическим накопителям осуществляется посредством кнопки, после чего лицевая панель поднимается вверх, как шлем рыцаря или мотоциклиста. Работает механизм, надо сказать, довольно четко – в процессе теста мы немало баловались с этим устройством, и крышку ни разу не заело. Это, кстати, гораздо удобнее, чем открывать, тянуть традиционную дверцу корпуса, что занимает некоторое время.

Инженеры компании «Эксимер» в качестве базы выбрали корпус INWIN. Эта фирма давно зарекомендовала себя надежным производителем системных блоков среднего класса. Долгое время компания выпускала в основном скромные офисные модели, но вот в ее линейке появилась и такая интересная модификация. Несмотря на то что обычно INWIN комплектует свои корпуса не слишком мощными блоками питания, разработчики этой системы установили внутрь 900-ваттный блок питания FSP, чего с запасом хватит на много лет.

В качестве материнской платы выбрана достаточно скромная, но интересная модель ASUS M3A78-T. Она построена на базе относительно свежего чипсета AMD 790GX, поддерживает все современные процессоры компании. Также имеется поддержка конфигураций CrossFire, для чего использованы два слота PCI-Express X16. Есть и интегрированная графика – встроенный адаптер с 128 Мбайт памяти. В нашем компьютере, учитывая наличие Radeon HD 4870 X2, никакой потребности во встроенной графике не было. Материнская плата интересна тем, что все радиаторы на ней выполнены из меди. И пусть на ней нет вентиляторов, это должно благотворно повлиять на разгонный потенциал системы.

В рамках проведения теста мы разгоняли процессор и видеоплату. Память решили оставить в покое, так как она не относится к высокоскоростным моделям и могла бы значительно ухудшить стабильность работы системы. Видеокарта Radeon HD 4870 X2 легко разогналась до 815 и 950 МГц по ядру и памяти. Если с ядром процент прироста вполне адекватен, то память, надо сказать, плате досталась не самая быстрая. Хотелось бы, конечно, большего. Что касается центрального процессора, то новый AMD Phenom II вообще без каких-либо проблем заработал на 4 ГГц вместо штатных 3 ГГц. Процессор работал с системной шиной 200 МГц, а множитель мы выставили 20. Температура в ходе теста не поднималась выше 76 °C. Примерно так же грелся Radeon HD 4870 X2 (что еще более удивительно, так как плата эта не отличается низкой температурой при работе). Как и ожидалось, существенное повышение тактовой частоты процессора дало значительный прирост во всех без исключения тестах.

Надо сказать, в компактном корпусе INWIN весьма комфортно устроились столь современные и горячие комплектующие. Мы ожидали гораздо худшего. Но, увидев показатели температурных датчиков процессора и видеокарты, изрядно удивились. Что касается нового процессора AMD, то он порадовал нас совершенно стабильной работой на высокой частоте. Прирост в тактовой частоте играет важную роль в повышении производительности. Признаться, из него можно было бы выжать еще больше, но для гарантированно стабильной работы пришлось бы устанавливать более мощный кулер. ■

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II 940 Socket AM2+
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS M3A78-T
- **ВИДЕОКАРТА:** MSI Radeon HD 4870X2-T2D2G
- **КОРПУС:** INWIN J629-B2/TA U4AFDE «B2-Stealth»
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Everest 900 Вт
- **ПАМЯТЬ:** 2x2 Гбайт Kingston KVR800D2N6/2GB DDR2 800 МГц
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 1000 Гбайт, Seagate SATA300 7200 об/мин, 32 Мбайт
- **КАРТ-РИДЕР:** Acorp Crip 200 Black
- **ПРИВОД:** Blu-Ray Panasonic Combo SW-4583-C Black
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista Home SP1

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	до	после
Частота ядра	750 МГц	900 МГц
Частота памяти	815 МГц	950 МГц
Частота процессора	3 ГГц	4 ГГц
Crysis, High Detail, 1280x1024	83.21 FPS	95.55 FPS
Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	67.26 FPS	74,46 FPS
Unreal 3, High, 1280x1024	213 FPS	246 FPS
3DMark 2006, 1280x1024, Marks	17689	18790

Автор:
Кирилл Аврорин

EMPIRE: TOTAL WAR – ТЕХНИЧЕСКИЙ ОБЗОР

ИЩЕМ ПРЕДЕЛ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА

Проведенный нами технический обзор Grand Theft Auto 4, который мы опубликовали в прошлом номере, выявил массу интересных деталей, в том числе для нас самих. К примеру, собранная нами система с Extreme-процессором Intel не показала выдающегося результата, игре вполне хватило обычного Core 2 Duo. Да и многие настройки графики не так сильно влияют на скорость игры, как это кажется на первый взгляд. Зато многие не слишком заметные параметры могут замедлить игру в несколько раз.

Следующим шагом стала игра Empire: Total War, одна из самых мощных, эффектных стратегий последнего времени. Масштабные битвы поражают не только размахом, но и детализацией, количеством объектов и трехмерными эффектами. Мы выбрали эту игру именно потому, что она максимально полно загружает все составляющие компьютера: процессор, оперативную память и графический адаптер. Также в ней можно максимально точно настраивать уровень графики, выбирать детализацию тех или иных объектов, теней и многое другое. Ну и опять-таки, судя по отзывам наших читателей, не у всех все в порядке – многие сталкиваются с недостатком производительности, хотя обладают не самым старым компьютером. Попробуем разобраться с аппетитами Total War и возможностями современного железа.

Сразу предвидим массу писем по поводу того, что для стратегии, тем более пошаговой, качество графики некритично и многие играют, отключив все эффекты, выставив минимальное разрешение и убрав детализацию на минимум. И надо признать, мы согласны! Запустив в очередной раз игру, через полчаса уже забываешь обо всем на свете, погружаешься в изучение глобальной карты, планируешь политические и военные маневры, считаешь доходы и проектируешь торговые пути. На это уходит немало времени, и думать о том, сколько у твоего компьютера гигабайтов памяти, не приходится. Но все меняется, когда начинаются первые бои. Даже на вполне стандартном по сегодняшним меркам 22-дюймовом мониторе и на средних уровнях настройки качество графики в батальных сценах сражает наповал и посторонних людей. Ради этого стоит задуматься об апгрейде системы или хотя бы об оптимизации настроек, ведь это сделать, как показало исследование, не так уж сложно. И игры при этом выглядят на порядок лучше.

Система тестирования немного поменялась с прошлого номера. Дело в том, что в отличие от GTA4 здесь нет четких минимальных и рекомендуемых требований. В минимальных указан процессор Pentium 4 с частотой 2.4–2.6 ГГц, гигабайт оперативной памяти и графический адаптер с 256 Мбайт памяти. Для этого вполне подойдет наш старенький компьютер, который уже принимал участие в прошлом тесте, его конфигурация так и называется – минимальная, она же заменяет тестирование игры на компьютерах прошлого поколения.

В рекомендуемых требованиях (которые, кстати, не указаны на коробке с лицензионной копией игры) значится процессор Core 2 Duo без указания частоты и видеоадаптер с 768 Мбайт памяти. Мы собрали такую систему, а также попытались выявить наиболее оптимальную для игры конфигурацию, которая также не ударила бы сильно по бюджету поклонников Total War.

Стоит уточнить, как именно проходило тестирование. В отличие от GTA4 здесь нет встроенного бенчмарка, поэтому приходилось моделировать каждый раз сценку из игры. Конечно же, мы проводили тест исключительно в битвах, каждый раз запуская ее из главного меню. Для равности результатов мы сохраняли настройки сражения (карта, количество и типы войск) и загружали этот профиль перед каждой битвой. Выбиралась осада деревянной крепости в дождливую утреннюю погоду. Да простят нас лучшие тактики мира Total War: после того как загружалась карта, мы, не делая лишних движений, выделяли все доступные нам войска и направляли их к крепостным воротам. Этот лишенной какой-либо воинской смекалки маневр создавал каждый раз максимально похожую по своей нагрузке на систему сценку. А старая добрая утилита Fraps считала в этом время среднюю скорость работы. Тест длился ровно пять минут, и по таймеру игра отключалась. Для надежности каждый раз он проводился два раза, высчитывался средний показатель.

ТЕСТЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Для этой игры мы собрали три конфигурации. Минимальные требования совпали с нашими представлениями о компьютере прошлого поколения:

- процессор Intel Pentium 4 3 ГГц;
- оперативная память 1024 Мбайт;
- графический адаптер NVIDIA FX GeForce 5950 Ultra.

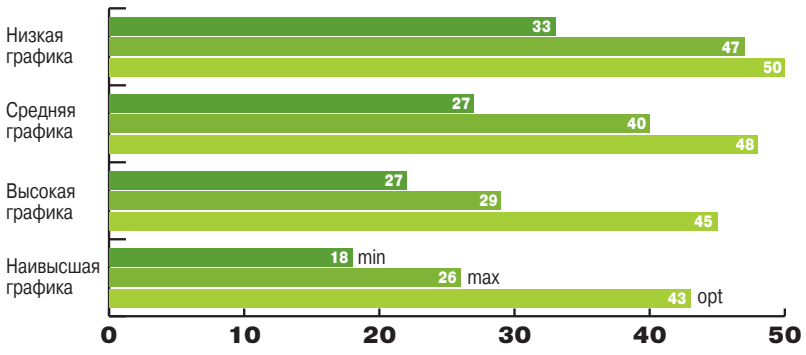
В дальнейших тестах эта система будет именоваться **min**. В принципе она довольно неплохо сбалансирована, однако памяти можно добавить, благо DDR2 довольно дешева.

Второй компьютер – рекомендуемая разработчиками система:

- процессор Intel Core 2 Duo E7300 2.66 ГГц;
- оперативная память 1536 Мбайт;
- графический адаптер NVIDIA GeForce 8800 GTX 768 Мбайт.

Надо сказать, что объемом памяти в 768 Мбайт обладают в основном довольно старые модели графических адаптеров, но выбранный нами GeForce 8800 GTX все еще вполне актуален. И если разработчики выбрали для рекомендуемых системных требований именно такую модель, мы ее и протестировали. Так или иначе, конфигурация полностью соответствует заявленной, и мы посмотрим, достаточно ли ее для игры на высоких графических настройках (а именно для этого, на наш взгляд, и существуют рекомендуемые системные требования). В графиках и тестах эта конфигурация указывается как **max**.

Тестирование базовых систем



СРАЗУ УТОЧНИМ, ЧТО ВСЕ ТЕСТЫ ПРОВОДИЛИСЬ В РАЗРЕШЕНИИ 1680X1080. ДЛЯ ЭТОГО ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ МОНИТОР SAMSUNG С ДИАГОНАЛЬЮ 22 ДЮЙМА. В ПРИНЦИПЕ ЭТО РАЗРЕШЕНИЕ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНО НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.

Наша главная система – наиболее подходящая для Total War конфигурация. Она обеспечит комфортную игру на оптимальных настройках (но не самых-самых запредельных), стоит не слишком дорого и легко может модернизироваться в будущем. Все комментарии будут приведены чуть далее, в ходе тестирования.

- процессор Intel Core 2 Duo E8400 3 ГГц;
- оперативная память 2048 Мбайт;
- графический адаптер NVIDIA GeForce GTX 260 Core 216.

Четырехъядерный процессор не слишком помог этой игре, зато быстрый Core 2 Duo заметно прибавил в производительности по сравнению с аналогичной моделью, но работающей на меньшей частоте. 2 гигабайтов оперативной памяти вполне достаточно для комфортной игры, а оптимальный уровень производительности при смене графических настроек демонстрировала новая видеокарта GeForce GTX 260 Core 216, модернизированная версия GTX 260, которая начала продаваться сравнительно недавно.

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ КОНФИГУРАЦИЙ

Для начала мы провели тесты собранных нами систем, изменяя стандартные профили графики. Всего их четыре – low, medium, high, ultra high. Для удобства мы перевели названия на русский язык. Тестирование проводилось все в той же сценке сражения – осады форта. Никакие отдельные параметры не менялись. Стоит отметить, что даже откровенно устаревший компьютер показывал достойную скорость при минимальных настройках. А с рекомендуемой системой и вовсе можно играть без проблем. Но не все так просто. Действительно, в общем и целом средний результат достоверно отображен на графике. Но минимальные показания программы удручают. Все системы показали минимальную скорость на уровне 10-19 кадров в секунду. И происходило это отнюдь не в момент взрыва ядерной бомбы (которого там и быть по природе своей не может), а просто когда мы приближали камеру к лицам гвардейцев. Детализация людей, элементов природы, оружия феноменальна, но на скорости работы это сказывается весьма прилично. Также, когда неподалеку от ворот форта скапливались массы людей и камера пролетала над этой сценой, скорость падала и вовсе до 6–7 секунд на рекомендуемой конфигурации. Именно над этим нам и предстоит поработать в ходе тестирования, чтобы добиться оптимальной скорости при любом ракурсе битвы.

СКОРОСТЬ VS КАЧЕСТВО

Влияние качества текстур

Тестирование с изменением уровня текстур нас удивило. Падение производительности было заметным только при переходе от самого низкого качества к среднему, далее оно было практически незаметным. При этом мы проводили тесты как с высоты птичьего полета, так и буквально глядя пехотинцам в глаза. Результаты везде были вполне соотносимы. Но надо уточнить, что подобные результаты были только на достаточно мощной по сегодняшним меркам видеокарте. Пробные запуски с GeForce 8800 GTX показали достаточно плачевный результат: при каждом переходе на более высокий уровень детализации падение было очень существенным.

Влияние качества теней

Вот это, как показало тестирование, наиболее требовательный параметр из графических настроек. Увеличение детализации теней сильно дергает показатель средней скорости отрисовки кадров. Что касается качества, то вполне достаточно низкого уровня, так как детализация выше уже не сильно заметна, а на максимальном уровне разработчики просто переборщили с тенями – все белые мундиры солдат просто переливаются тенями от солнца. Выглядит не шибко реалистично.

Влияние качества детализации неба

С небом все просто – при низком качестве скорость высока, а при более высоком куда лучше его детализация. Различаются облака, видны просветы солнца, да и вообще картинка становится намного приятнее. Уровни от среднего до наивысшего практически идентичны по своим требованиям к графическому адаптеру.

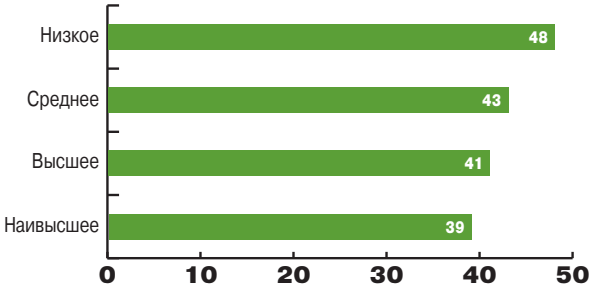
Влияние уровня антиалайзинга

Антиалайзинг вообще не интересен нашему графическому адаптеру. GeForce GTX 260 Core 216 одинаково успешно перемалывал картинку на всех параметрах, начиная от минимального и заканчивая самым высоким. Правда, и качество не сильно менялось, если честно признаться.

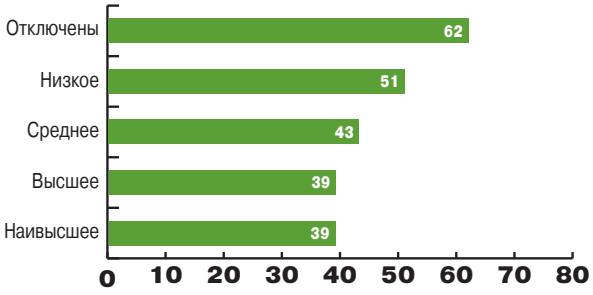
Влияние уровня фильтрации текстур

Увеличение уровня фильтрации текстур не очень влияло на производительность вплоть до максимального уровня 16x. Здесь уже падение было ощутимым. Впрочем, вполне можно обойтись и без этого.

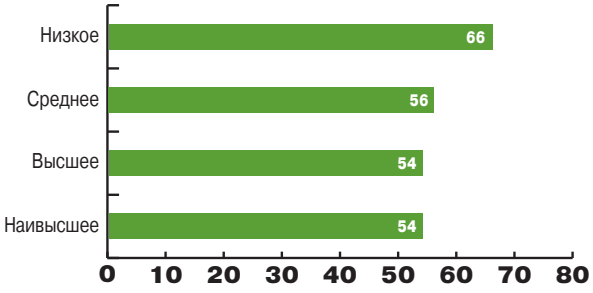
Влияние качества текстур, FPS



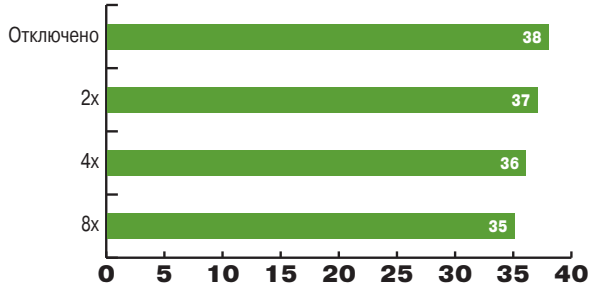
Влияние качества теней, FPS



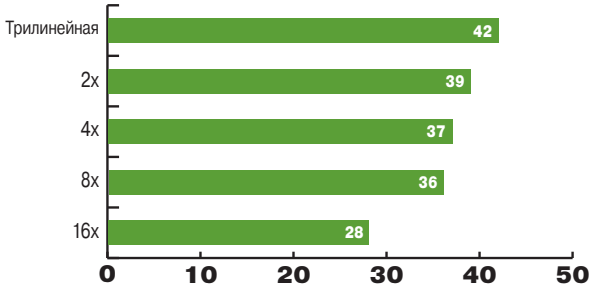
Влияние качества детализации неба, FPS



Влияние уровня антиалайзинга, FPS



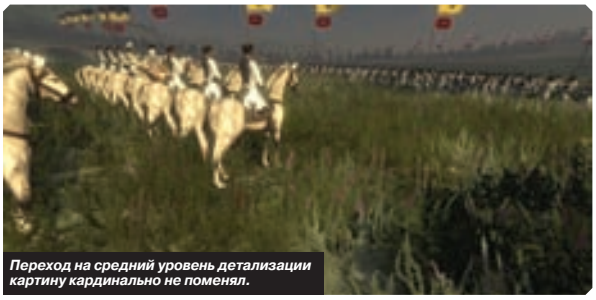
Влияние уровня фильтрации текстур, FPS



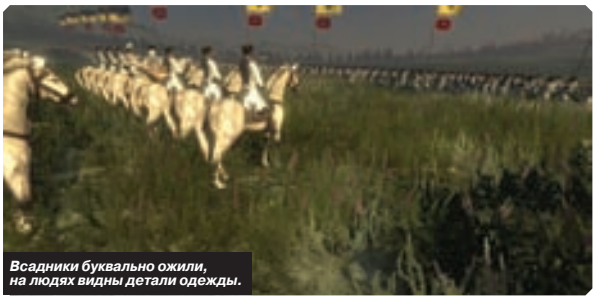
ВИЗУАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Промежуточное изменение параметров не слишком влияет на качество графики (особенно при переносе скриншота в журнал), мы делали три картинки, перескакивая через уровень. Например – минимальное, высокое и наивысшее в зависимости от ситуации.

Низкий уровень детализации.

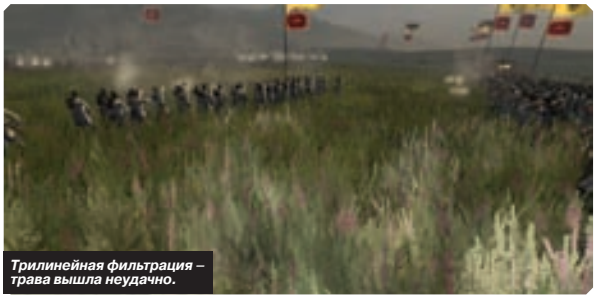


Переход на средний уровень детализации картину кардинально не поменял.

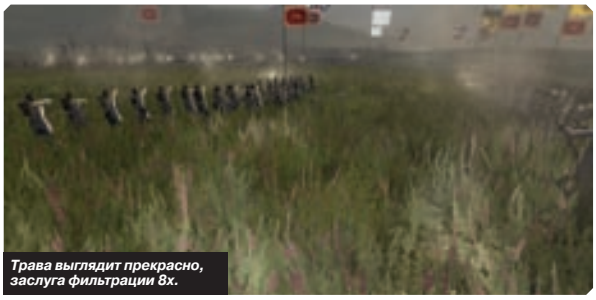


Всадники буквально ожили, на людях видны детали одежды.

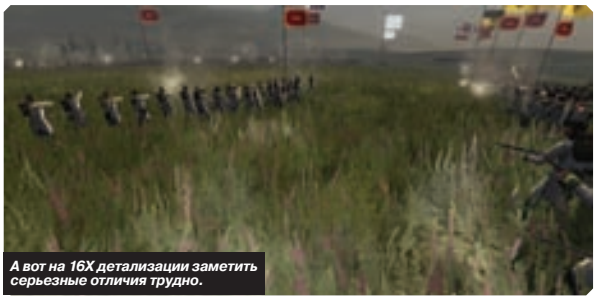
Пожалуй, серьезные отличия начинаются лишь на уровне High или Ultra. Low или Medium практически идентичны.



Трилинейная фильтрация – трава вышла неудачно.



Трава выглядит прекрасно, заслуга фильтрации 8x.



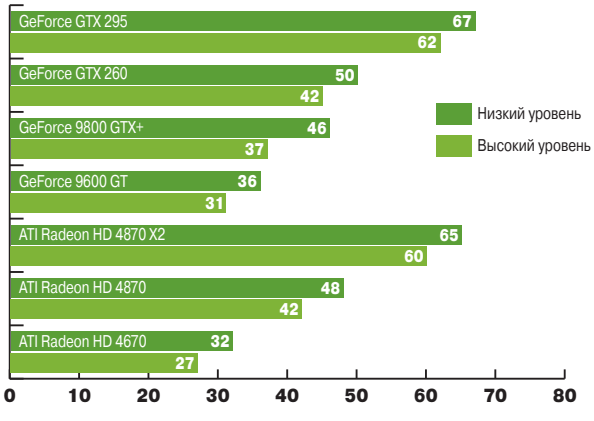
А вот на 16X детализации заметить серьезные отличия трудно.

Заметен лишь переход с трилинейной фильтрации на анизотропную, но дальнее увеличение этого параметра хоть и не уменьшает производительность, но и не влияет на качество.

ТЕСТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ

Как обычно, мы подобрали несколько актуальных на сегодняшний день графических адаптеров и протестировали их в двух графических режимах – самом простом и высоком (но не максимальном).

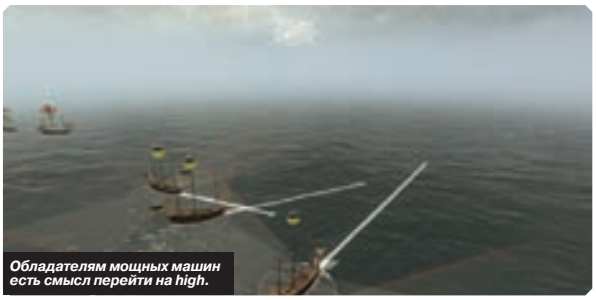
Тест видеоадаптеров



В Total War обновленный GeForce GTX 260 показал себя лучше, чем Radeon HD 4870, почему мы и порекомендовали его для оптимальной конфигурации. В качестве процессора выступал Core 2 Duo 3 ГГц.

Небо – сплошная размытая текстура. Уровень – low.

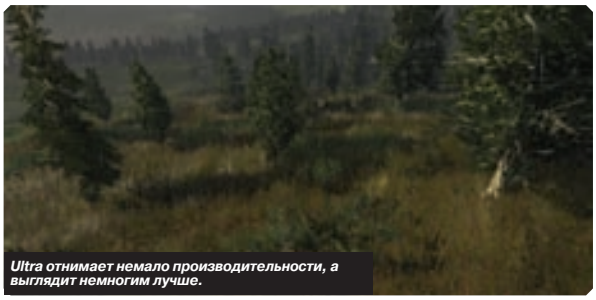
Облака получили очертания и глубокую детализацию. Уровень – medium.


Обладателям мощных машин есть смысл перейти на high.

Эти картинки наглядно демонстрируют уровень детализации неба на различных параметрах. Переход с low на medium или high просто необходим, хоть и стоит лишних 10 FPS. Но качество, как говорится, налицо.

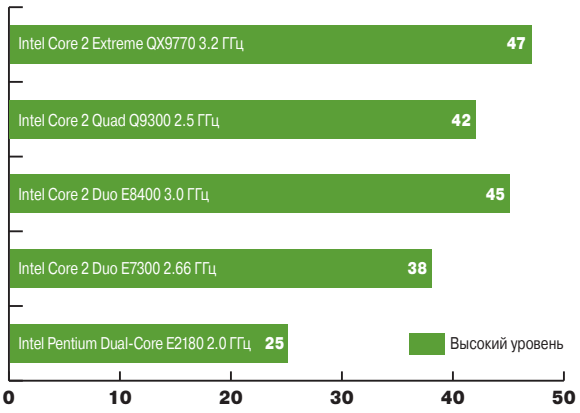
Тени отсутствуют.

Средний уровень настроек – на наш взгляд, неплохо.


Ultra отнимает немало производительности, а выглядит немногим лучше.

Пейзаж без теней смотрится симпатично, но явно чего-то не хватает. При переходе на medium тени встают на свои места, отнимая процент производительности. Однако уровень Ultra дает лишь чуть большую детализацию, но не меняет картинку кардинально. Разве что ценители безусловно точных теней будут довольны.

Тест процессоров



Тестирование производилось на оптимальной, по нашему мнению, системе, с использованием графического адаптера GeForce GTX 260 Core 216.

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ

Тенденция продолжается – Core 2 Quad и Extreme модификации не демонстрируют должного уровня производительности в игре. Высокочастотный Core 2 Duo легко обходит Quad и почти догоняет Exreme. Неплохо выступил и 2.66-гигагерцовый Core 2 Duo из системы, рекомендуемой разработчиками игры.

Автор:
Евгений Попов

ИГРАЕМ БЫСТРЕЕ

СЛОЖНОСТЬ: 3 ИЗ 5

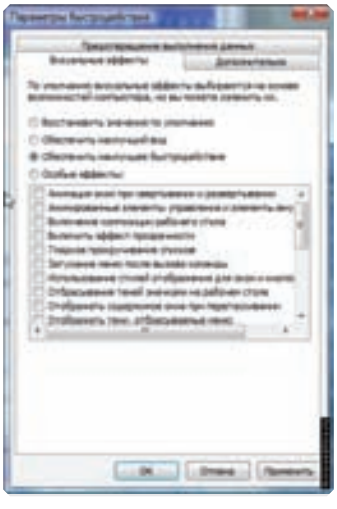
ВОПРОС «ПОЧЕМУ ТАК МЕДЛЕННО РАБОТАЕТ КОМПЬЮТЕР?» НАМ ПРИХОДИТСЯ СЛЫШАТЬ ОТ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ ПОСТОЯННО. ОЧЕНЬ ЧАСТО ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА, НАГРУЖЕННАЯ ОБИЛИЕМ ПРИЛОЖЕНИЙ, ПОЖИРАЮЩИХ СИСТЕМНЫЕ РЕСУРСЫ, ПОПРОСТУ НЕ МОЖЕТ СПРАВИТЬСЯ С ВОЗЛОЖЕННОЙ НА НЕЕ ЗАДАЧЕЙ. ОПТИМИЗАЦИЯ РАБОТЫ ОС – ОДИН ИЗ ДЕЙСТВЕННЫХ МЕТОДОВ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ.

Компания Microsoft в лице своей операционной системы Windows Vista планировала создать новую эру вычислительных технологий, где помимо функциональности есть место удобству, красоте и дизайну. По идее эта система должна быть универсальной во всех отношениях, однако в результате пользователям приходится самим дорабатывать ее напильником. Для оптимизации работы системы и последующего ускорения ее работы мы предлагаем несколько интересных решений. В первую очередь речь пойдет о визуальных эффектах, которые достаточно сильно нагружают компьютер. Можно наслаждаться самыми простыми элементами Aero и при этом не насиловать ПК.

Важно уделить внимание работе жесткого диска. В частности, частая дефрагментация может стать действенным средством. Увеличивают скорость работы и такие манипуляции, как очистка реестра и удаление из автозапуска программ, которые не нужны постоянно. Некоторое программное обеспечение автоматически заносит себя в список программ, стартующих при загрузке ОС, и при этом даже может позволить себе без разрешения скачивать обновления из Сети. Большое количество нововведений оказались и вовсе бестолковыми. В частности, контроль учетных записей UAC – головная боль всех пользователей Vista. Его отключение позволит ускорить запуск, загрузку и остановку программ. Мы также рекомендуем постоянное обновление драйверов, в том числе для видеокарты. Гору FPS это не подарит, но позволит ПО и аппаратной части более успешно взаимодействовать друг с другом. Интересно, что в Vista имеется большое количество встроенных функций для ускорения работы. Одна из них – опция ReadyBoost, которая позволяет использовать флеш-память для ускорения загрузки.

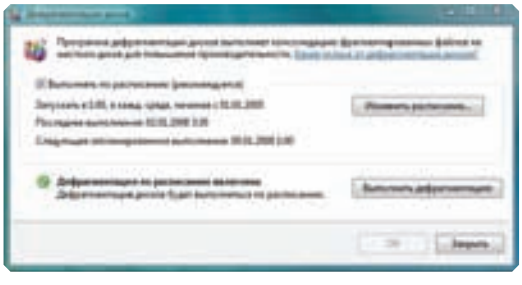
ШАГ 1

Первое и самое необходимое – отключение визуальных эффектов Aero. Для этого отправляемся по маршруту «Пуск – Панель управления – Система – Дополнительные параметры системы». Здесь выбираем вкладку «Дополнительно» и нажимаем кнопку «Параметры» в разделе «Быстродействие». Отключать рекомендуем анимированные элементы управления внутри окна, затухание меню, отбрасывание теней, отображение тени под указателем мыши и отображение фоновых рисунков для различных типов папок.



ШАГ 2

На компьютер устанавливается все больше и больше ПО. Суммарно же все эти установки и удаления программ способствуют фрагментации диска. Это значит, что кусочки одного и того же файла могут находиться на физической поверхности жесткого диска в совершенно разных местах. Это снижает быстродействие и скорость загрузки системы. Поэтому следует хоть изредка делать дефрагментацию. Для этого идем в меню «Пуск», далее «Стандартные – Служебные – Дефрагментация диска». Выделяем нужный диск и запускаем программу.

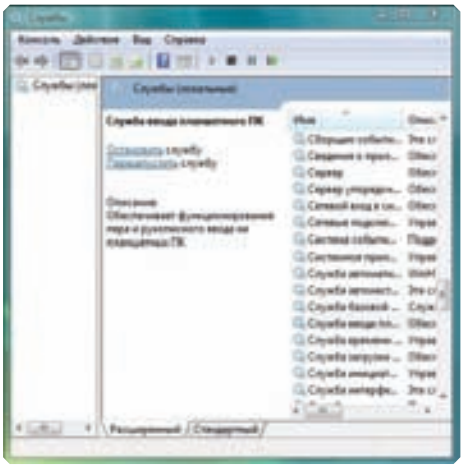


ПОЧЕМУ ВСЕ ТОРМОЗИТ?

Естественно, операционная система не может быть причиной всех бед, и ее оптимизация в результате мало чем поможет. Часто пользователи устанавливают на системы прошлых, уже фактически устаревших по всем параметрам поколений компьютеров современные мощные программы, рассчитывают, что игры должны идти, как и прежде. К сожалению, модернизация комплектующих – первый шаг на пути к спасению. Хоть замена видеокарты, системной платы, процессора и памяти и решит все проблемы, но это стоит серьезных денег. Однако такова судьба геймера – игровые компьютеры являются самыми мощными и самыми дорогими. Существует еще вариант, который может облегчить нагрузку на слабую конфигурацию, – переход с Windows Vista на более ранний вариант – Windows XP. Здесь не будет веселых интерфейсов и забавных иконочек, зато будет стабильность и не столь высокие требования к системе. В конце концов, можно дождаться и разрекламированной Windows 7, которая, судя по нашим впечатлениям, будет отличаться более высоким в сравнении с предшественником быстродействием.

ШАГ 3

В Windows Vista предусмотрено большое количество ненужных простому пользователю служб. При их отключении освободится приличное количество оперативной памяти. Для этого идем по направлению: «Пуск – Панели управления – Администрирование – Службы». Здесь отключаем такие приложения, как служба ввода планшетного ПК, обозреватель компьютеров, вспомогательная служба IP, удаленный реестр и служба терминалов. Если функцией ReadyBoost нет желания пользоваться, то и ее можно отключить. Как ее заставить работать на пользователя, разбираемся дальше.

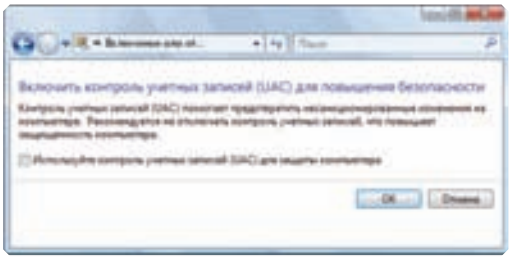


ШАГ 4

После подключения модуля памяти нажимаем на его иконке правой кнопкой мыши. В свойствах находим закладку ReadyBoost и включаем режим. Если система не одобрила флешку, то стоит сделать следующее. На вкладке ReadyBoost ставим галочку на пункте «Остановить тестирование устройства при подключении» и отключаем модуль памяти. Далее идем в реестр: «Пуск – Выполнить», вводим команду regedit. Здесь находим ветку HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows NT/CurrentVersion/EMDgmt.
Тут следует найти папку с названием подключенного устройства. В папке изменяем значения ключей Device Status = 2, ReadSpeedKBs = 1000, а пункту WriteSpeedKBs задаем значение 1000.

ШАГ 5

Функция UAC необходима для обеспечения защиты от вирусных программ, шпионов. Для отключения режима оповещения следует перейти по адресу «Пуск – Панель управления – Учетные записи пользователей – Включение или отключение контроля учетных записей (UAC)». Здесь снимаем галочку с пункта «Используйте контроль учетных записей для защиты компьютера». Далее жмем «ОК» и перезагружаем компьютер. Больше эта функция не будет мешать работе. Кстати, все вышеуказанные манипуляции необходимо осуществлять в режиме администратора.



ШАГ 6

Очистка реестра – важный этап оптимизации. Многие удаленные программы оставляют после себя следы, которые со временем превращаются в горы забытого мусора, и он не дает системе нормально функционировать. Очистить реестр можно вручную, но тогда есть риск сделать что-нибудь не так. Мы рекомендуем воспользоваться одной из бесплатных утилит. Такой как, например, CCleaner, которая дает возможность еще и удалить ненужные программы из автозапуска. Программа позволяет осуществлять и другие полезные действия: удалять временные документы и чистить буфер обмена.

Автор:
Евгений Попов

МОДДИНГ

В ДАННОЙ РУБРИКЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ИНТЕРЕСНЫХ НОВИНКАХ В МИРЕ МОДДИНГА. НА ЭТОТ РАЗ УДЕЛИМ ВНИМАНИЕ КОМПЛЕКСНОЙ ПРОБЛЕМЕ СБОРКИ СИСТЕМЫ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ. ЗДЕСЬ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПОЗВОЛИТЬ НАМ ОРГАНИЗОВАТЬ СИСТЕМУ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ. ОСТАНЕТСЯ ЛИШЬ ДОКУПИТЬ СИЛИКОНОВЫЕ ТРУБКИ НУЖНОГО РАЗМЕРА И ФИТИНГИ – МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ КРЕПЕЖИ, ПРЕДОХРАНЯЮЩИЕ ОТ ПРОТЕЧЕК.

D-TEK FUZION V2

Самая важная деталь любой СВО – водоблок. Он отвечает во многом за эффективность охлаждения. Интересная возможность модели от компании D-TEK, имя которой FuZion v2, заключается в том, что этот водоблок может быть совместим практически с любым современным разъемом, включая даже серверные. Таким образом, вне зависимости от системы пользователь может быть уверен, что водянка успешно встанет на любой процессор. Следует прямо сказать, что представленное устройство не из дешевых, однако качество D-TEK FuZion v2 не вызывает вопросов. Устройство изготовлено из меди, бронзы и делрина. Особое строение внутренней камеры позволяет увеличить интенсивность подачи жидкости. Днище отполировано до зеркального блеска, а в комплекте есть необходимый набор креплений.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РАЗЪЕМЫ AMD: 462, 754, 939, 940, AM2 **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РАЗЪЕМЫ INTEL:** 478, 423, 603, 604, 771, 775
ФОРМАТ ШТУЦЕРА: G1/4 (для труб с диаметром 3,8" или 0,5") **МАТЕРИАЛЫ:** медь, бронза, делрин **РАЗМЕРЫ:** 55x55x26 мм

SKYHIGH RESERVOIR

Суть резервуара состоит в том, что в нем содержится вся жидкость, которая впоследствии прогоняется через кольцевую конструкцию. Размеры резервуара зачастую не позволяют содержать емкость внутри корпуса. Конечно, существуют модели, которые, например, устанавливаются в отсек 5.25" компьютерного кейса, но при этом все трубки находятся внутри, что не очень удобно, если нужен постоянный доступ к комплектующим. Интересный водоблок от компании SkyHigh весьма компактен при его объемах и монтируется на 120-миллиметровый вентилятор, на заднюю панель корпуса или на радиатор соответствующих размеров. Вся конструкция изготовлена из акрила, а стало быть, полностью прозрачна. То есть в плане визуального эффекта можно придумать много интересного, например подкрасить охлаждающую жидкость.

ОБЪЕМ: 380 мл **ДЛИНА:** 135 мм **РЕЗЬБА:** G1/4 (4 отверстия) **ДИАМЕТР:** 60 мм **МАТЕРИАЛЫ:** акрил, алюминий

MAGICOOL ELEGANT

Большинство радиаторов, предлагаемых на рынке, – однотипные устройства, которые внешне ничем не привлекательны. И действительно, дело здесь не в дизайне, поскольку основная задача этого металлического монолита – охлаждение жидкости, прогоняемой через водоблок. Существует большое количество вариантов, которые отличаются по размерам. К нашей водянке мы предлагаем медный радиатор с интегрированным резервуаром из поликарбоната, чтобы система выглядела более эффектно. На такой радиатор можно установить для дополнительного охлаждения два 120-миллиметровых вентилятора для более действенного охлаждения. На одном из торцов предусмотрена резиновая заглушка для залива или удаления жидкости. Единственное, фитинги не входят здесь в комплект, так что их придется покупать отдельно.

РЕЗЬБА: G1/4 **КРЕПЕЖ:** винт M3 **МАТЕРИАЛЫ:** медь, поликарбонат, гальваническое покрытие
РАЗМЕРЫ: 305x122x34 мм **ВЕС:** 800 г

HYDOR SELTZ L30 II

Любая система охлаждения шумит. Касается это и СВО. Помпа работает, нагнетает поток жидкости. Помпы бывают погружные и внешние. Мы предлагаем мощный вариант, который устанавливается вне резервуара. Это итальянская модель Hydor Seltz мощностью чуть менее 30 Вт. Интересно, что такой агрегат не слишком сильно шумит. В результате скорость прогона жидкости эквивалентна 1200 л/ч. Питание насоса осуществляется по внешней сети, то есть через обыкновенную розетку. В комплект входят стандартные пластиковые фитинги, которые совместимы со шлангами диаметром 10–12 мм. В то же самое время металлических штуцеров в наборе нет, но, скорее всего, их можно докупить. Представленная система может быть собрана вообще снаружи компьютерного корпуса – внутрь будут заходить только две трубки на водоблок.

ТИП ПОМПЫ: внешняя **МОЩНОСТЬ:** 27 Вт **НАПРЯЖЕНИЕ:** 220 В **ШЛАНГИ:** G1/4 **СКОРОСТЬ ПОТОКА:** 1200 л/ч

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 13 апреля 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ТРИ ИГРОВЫЕ КОНФИГУРАЦИИ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ. ПОЭТОМУ НАШИ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В КОНЦЕ СТРАНИЦЫ.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	10 535 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI MS-7522 X58 Platinum (Intel X58, 6 DDR-III, 2 PCI-E, SLI, CrossFire, 24+8 pin)	8505 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator 3*1 Гбайт DDR-III PC-15000 9-9-9-24 (TR3X3G1866C9DF)	8435 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 295 1792 Мбайт	17 640 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	7070 руб.
CD-ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29	3640 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4445 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	14820
3DMark'06 Default Settings	24431
Crysis, GPU Test, 1280x1024	51
UT 3, 1280x1024	198

537 fps

60 270 руб.

Цены на Intel Core i7 на прежнем уровне. Поэтому Intel Core i7-920 прочно обосновался в категории мощного игрового ПК. Из новинок видеокарта GeForce GTX 295, которая в тяжелых игровых режимах обходит Radeon HD 4870X2.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	10 010 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSLI, 3 PCI-E, 4 DDR-II, SLI, 24+4(8) pin)	7665 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 2x Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	6720 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 295 1792 Мбайт	17 640 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	7070 руб.
CD-ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29	3640 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4445 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	13503
3DMark'06 Default Settings	22354
Crysis, GPU Test, 1280x1024	52
UT 3, 1280x1024	197

571 fps

57 190 руб.

Сейчас AMD Phenom II X4 940 Black Edition самый быстрый процессор для AM2+. К нему в пару рекомендуем NVIDIA GeForce GTX 295 и два комплекта по 2 Гбайт Kingston HyperX. К сожалению, номинальная скорость для этой памяти PC-9600.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8600 (3.33 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	9415 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q3 (P45, 4 DDR-III, 2 PCI-E, CrossFire, 24+4(8) pin)	5180 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ High Performance 2*2 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-6-24 (OCZ3P1600EB4GK)	4060 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Leadtek GTX280 1 Гбайт GDDR3	8820 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	3535 руб.
CD-ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29	3640 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1820 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9836
3DMark'06 Default Settings	16321
Crysis, GPU Test, 1280x1024	41
UT 3, 1280x1024	148

427 fps

36 470 руб.

Пожалуй, это самый эффективный процессор для игр – дальше уже четырехъядерные модели, которые в играх бесполезны. Графический адаптер тоже новый – стоит чуть дороже, а толку много!

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X3 720 (2.8 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6615 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GigaByte GA-MA790X-DS4 (AMD 790X, 2 PCI-E, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	3640 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-15 (KHX9600D2K2/2G)	3360 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Leadtek GTX280 1 Гбайт GDDR3	8820 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	3535 руб.
CD-ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29	3640 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1820 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10034
3DMark'06 Default Settings	17531
Crysis, GPU Test, 1280x1024	44
UT 3, 1280x1024	151

488 fps

31 430 руб.

Процессор AMD Phenom II X3 720 отличается высокой производительностью и низкой ценой. Наш выбор! На этом компьютере есть также привод Blu-ray. Если от него отказаться, можно сэкономить 2–3 тысячи рублей.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5915 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: EliteGroup P43T-A2 (P43, 4 DDR-II, PCI-E, CrossFire, 24+4 pin)	2485 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (KHX8500D2K2/2G)	1249 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 260 896 Мбайт GDDR3	7770 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3220 руб.
CD-ПРИВОД: SONY DRU-860S SATA 12x&22(R9 8)x/8x&22(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	1095 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	1053 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7275
3DMark'06 Default Settings	13011
Crysis, GPU Test, 1280x1024	34
UT 3, 1280x1024	110

417 fps

22 787 руб.

Процессор Intel Core 2 Duo E8400 младший в линейке, стоит он с каждым днем все меньше и меньше, а потому как нельзя лучше подходит для роли бюджетного ПК. В играх же достойную производительность обеспечит GeForce GTX 260.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 Black Edition (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	5180 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: EliteGroup A780GM-A Black Series (AMD 780V, PCI-E, 4 DDR-II, 24+4 pin)	2450 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (KHX8500D2K2/2G)	1249 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: NVIDIA GeForce GTX 260 896 Мбайт GDDR3	7770 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3220 руб.
CD-ПРИВОД: SONY DRU-860S SATA 12x&22(R9 8)x/8x&22(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	1095 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	1053 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7124
3DMark'06 Default Settings	12985
Crysis, GPU Test, 1280x1024	31
UT 3, 1280x1024	115

435 fps

22 017 руб.

Это довольно производительный компьютер за небольшие деньги. На нем можно играть с максимальными настройками графики во многие игры. Рекомендуемый размер дисплея 17 дюймов.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Начиная с восьмого выпуска журнала мы посвящаем три страницы самым известным хитам прошлого. Обладательница почетного звания «главная ретроигра месяца» проходит довольно строгий отбор. Она должна разойтись внушительным тиражом и получить восторженные отзывы критиков. К сожалению, Daikatana не соответствует предъявляемым требованиям. Она не принесла своим создателям прибыль, не удостоилась высоких оценок ни в российской, ни в западной прессе и не совершила революцию в своем жанре. Однако ее помнят по сей день. Как ни крути, игра оставила заметный след в истории развития индустрии электронных развлечений. Хотя нет, след – не самое подходящее слово, правильнее будет сказать: «отметину» или «шрам». Эдакую зарубку на память всем остальным разработчикам о том, что громкое имя и практически ничем не ограниченная финансовая поддержка со стороны издательства еще не гарантируют твоему детищу успеха. Если бить баклуши, слава может смениться позором, как это случилось с Джоном Ромеро (John Romero).

Борис Соколов,
ведущий рубрики

Добро пожаловать в царство зеленого цвета!

Жанр: First-Person Shooter **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Ion Storm Dallas
Количество дисков: Один CD **Дата выхода:** 23 мая 2000 года

DAIKATANA

СЛОМАННЫЙ МЕЧ

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ

Весной 1997 года, на раннем этапе создания игры, было обещано много чего интересного. Тут тебе и нетривиальный сюжет с путешествием во времени с помощью уникального самурайского меча, и разбивка игры на четыре главы с необычным дизайном уровней, большим количеством оружия и непохожими друг на друга противниками, и невероятно умные напарники, и добавление в классический FPS элементов жанра PRG.
Чего не отнять у Джона, так это умения производить впечатление на людей. Если взглянуть на прессу 12-летней давности, то может показаться, что очарованные журналисты устроили между собой заочное соревнование, кто сделает наибольшее число комплиментов в адрес Ромеро. Так, журнал Time назвал его «Квентином Тарантино игровой индустрии». Авторитетные издания посвящали рассказам о Daikatana по нескольку страниц и не жалели красивых эпитетов. Общий смысл всех восторженных статей заключался в следующем: «В id Software талантливому дизайнеру не давали развернуться по полной программе. Теперь он обрел независимость и наконец-то сможет реализовать весь свой потенциал. Скоро он выпустит мегахит, главную игру поколения». Шли месяцы, годы, в команде разработчиков менялись ведущие программисты и главные дизайнеры, но интерес публики к Daikatana не угасал. Наконец-то 23 мая 2000 года долгострой поступил в продажу. Как ни странно, формально Джон выполнил все данные обещания. Вот вам сюжет, вот вам разбитые на четыре главы 24 уровня, вот вам 25 видов оружия, напарники и элементы RPG – получите и распишитесь. Но что тогда заставило преданных фанатов бомбардировать электронный почтовый адрес Ромеро гневными письмами?

ВЕЧНАЯ БОРЬБА ДОБРА И ЗЛА

Уже в самом начале разработчики проверяют наши нервы на прочность. В чересчур затянутом вступительном видеоролике нам рассказывают душещипательную историю о предательстве в лучших традициях индийского кино.
Итак, футуристическая Япония. Главный герой мастер боевых искусств Хиро Миямото узнает о том, что давным-давно его предок изготовил необычный меч – дайкатану, который обладал сразу несколь-

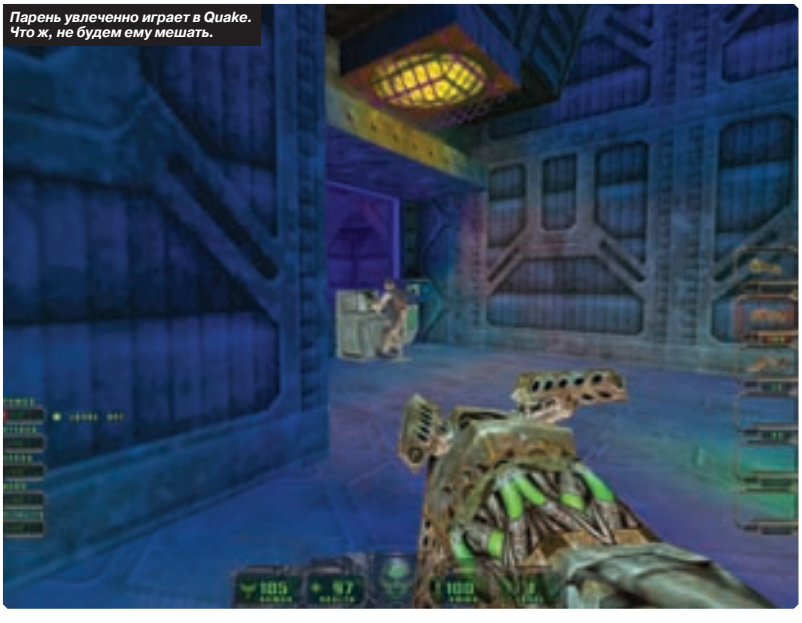
кими уникальными способностями, в том числе возможностью перемещать своего хозяина во времени. От греха подальше кузнец выбросил волшебный клинок в жерло действующего вулкана. В 2030 году доктор Тетсуо Эбихара изобрел лекарство против СПИДа. Его прапра-правнук исследователь Тоширо Ибихара посвятил свою жизнь поиску дайкатаны. В 2455 году он наконец-то нашел заветный меч. Однако завистливый ассистент Миши Мишима обезглавил своего руководителя, переместился на 425 лет назад и выкрал из лаборатории вакцину от СПИДа. Ход истории изменился. Вышло так, что вся слава, почет и баснословное состояние достались самозванцу. И вот теперь бесстрашный Хиро Миямото должен восстановить справедливость. Для этого ему надо проникнуть в неприступную крепость негодяя Мишимы, освободить из заточения дочку Тоширо Ибихара Микико и темнокожего верзилу Суперфлая Джонсона, раздобыть дайкатану и вместе с напарниками отправиться в прошлое.

ИСПЫТАНИЕ ЗЕЛЕНКОЙ

После трех лет ожидания все прекрасно понимали, что Daikatana вряд ли сможет поразить невероятно красивой графикой. Зато народ искренне надеялся получить от создателя легендарных Wolfenstein 3D, Doom и Quake зубодробительный экшен с толпами монстров и обилием кровищи. И что они увидели на первом уровне? Залитые ядовитым темно-зеленым цветом пещеры с металлическими лягушками, крокодилами и стрекозами-переростками сменяются зеленовато-коричневыми коридорами с неповоротливыми боевыми роботами, худощавыми охранниками в бронежилетах и то и дело кричащими рабочими в кепках. У вылепленных из ничтожного количества полигонов людишек нет ни пальцев на руках, ни какой-никакой мимики на плоских лицах. Герой бежит в непроглядной темноте по зеленой воде, острожно выглядывает из-за угла мутно-зеленой стены и стреляет из ионного бластера по врагам зелеными сгустками энергии. Разве этого мы ждали от Джона Ромеро? Первую и четвертую главы игры делал именно он. Понятно, что к моменту релиза Daikatana графическая технология id Tech 2 полностью устарела. Но почему-то авторы вышедшей в марте 2000 года Soldier of Fortune смогли компенсировать неказистую графику тщательно продуманной архитектурой уровней и захватывающим геймплеем, а мастер дизайна Джон Ромеро – нет.

Терпеливых игроков ждет интересное открытие. Оказывается, Daikatana не так плоха, как может показаться. Выполненные без участия Джона Ромеро вторая и третья главы получились намного сильнее, чем первая. Герой попадает в Древнюю Грецию 1200 года до н.э. Металлических роботов, насекомых, земноводных и пресмыкающихся сменяют грифоны, гарпии, сатиры, скелеты, центурионы и грудастая горгона Медуза. Сражаться с такими противниками намного интереснее. Затем Хиро перемещается на 1760 лет вперед в средневековую Норвегию с ее мрачными замками, шикарными снежными пейзажами, вурдалаками и ожившими мертвецами. Из четырех глав Daikatana эта, пожалуй, са-

ОКАЗЫВАЕТСЯ, DAIKATANA НЕ ТАК УЖ И ПЛОХА. ВЫПОЛНЕННЫЕ БЕЗ УЧАСТИЯ РОМЕРО ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ ГЛАВЫ ПОЛУЧИЛИСЬ НАМНОГО СИЛЬНЕЕ.



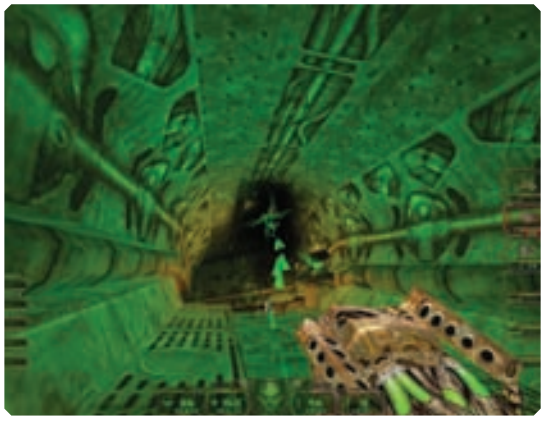
Парень увлеченно играет в Quake. Что ж, не будем ему мешать.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Во время создания основной концепции Daikatana Джон Ромеро черпал вдохновение из старых консольных и настольных игр. Свое название проект получил благодаря волшебному мечу из старой кампании для игры из ролевой вселенной Dungeons & Dragons. Идея с путешествием во времени была позаимствована из вышедшей в 1995 году на приставке Super Nintendo игры Chrono Trigger. Большое влияние оказали первые три части сериала Zelda. Главный герой Daikatana Хиро Миямото был назван в честь легендарного японского дизайнера Сигэро Миямото (Shigeru Miyamoto).

ЗА БОРТОМ

Джону Ромеро удалось осуществить далеко не все задумки. Мы тщательно изучили старые интервью хвастливого разработчика, после чего сравнили с тем, что получилось в конечном итоге. Итак, вместо семи обещанных специальных ударов волшебным клинком в Daikatana реализовано только три. После смерти Микико Ибихара или Суперфлая Джонсона приходится загружать последний «сейв», однако изначально планировалось сделать так, чтобы герой мог оживлять своих погибших напарников. Геймерам сулили перспективу отстреливать противников в Древней Греции из ионного бластера и футуристического шотгана, пока не кончатся боеприпасы. Увы, каждую главу приходится начинать с новым арсеналом.



Кровища и мясо – этого ждали от Ромеро. К сожалению, подобные эпизоды встречаются в игре редко.

АГРЕССИВНАЯ РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ И ПОВЫШЕННОЕ ВНИМАНИЕ СО СТОРОНЫ ПРЕССЫ СЫГРАЛИ ЗЛУЮ ШУТКУ.

мая красивая. Увы, приятные впечатления портят бездарно сделанные уровни Сан-Франциско 2030 года.

ОГРАНИЧЕНИЕ СВОБОДЫ

Непонятно, почему разработчики запретили геймерам сохраняться в любом удобном месте. Сделать save game можно только после того, как ты найдешь специальный кристалл. Из-за этого пропадает всякое желание искать спрятанную в укромных местах броню, боеприпасы и прочие полезности. Зачем рисковать драгоценной жизнью и спрыгивать с большой высоты ради очередной пачки патронов, ведь в случае неудачи придется начинать эпизод заново.

Боевые товарищи только тормозят геймплей. Ты, словно заботливая матушка-гусыня, следишь за своими несообразительными напарниками-птенцами: а успевают ли они идти за тобой, а не уткнулись ли они в стену, а не сильно ли их поранил злой робот? Мало того что с ними надо делиться аптечками, так они еще съедают драгоценную «экспу». Приходится всякий раз приказывать им не высовываться из укромного места и зачищать уровень самостоятельно. Дело в том, что в Daikatana за убийство каждого противника начисляется определенное количество очков опыта, которые можно потратить на прокачку одного из пяти полезных в бою параметров. Добавил один пунктик к характеристике acro – и герой стал более прыгучим. Улучшил vitality – и теперь Хиро погибает не от пяти, а от шести выстрелов. В этом и состоит разрекламированное Ромеро добавление в классический FPS элементов PRG.

НУ, ЗДРАВСТВУЙ, ПАПА

Провал Daikatana нельзя списать на какой-то один существенный недостаток. Каждый элемент игры выполнен на достаточно высоком уровне, но не идеально. Агрессивная рекламная кампания и повышенное внимание со стороны прессы сыграли злую шутку. После прочтения восторженных статей огромная армия геймеров нарисовала в своем воображении образ суперразработчика. Постоянные скандалы и переносы даты релиза не подорвали веру в непогрешимость Ромеро. Люди не хотели сопоставлять факты, они попросту ждали обещанного прихода мессии. Ничего, что ведущие программисты менялись как перчатки. Главное, что у руля оставался гениальный дизайнер, автор легендарных Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom и Quake.

В мае 2000-го выяснилось, что вместо «главной игры поколения» у великого и ужасного Ромеро получился довольно средненький, местами очень невзрачный FPS. Разочарованию не было предела. Представь себе подростка, которому мама на протяжении всего детства говорила, что его отец храбрый летчик, геройски погибший во время испытания нового самолета, а потом выяснилось, что на самом деле он жив-здоров, пьянствует по сей день. Парень наверняка захочет повидаться с папашкой и набить ему морду. Сравнение, конечно, утрированное, но примерно такие же чувства испытывали все те, кто слал гневные письма на почтовый ящик Ромеро. Это была их маленькая месть. Не зря говорят: «От любви до ненависти один шаг». ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Еще до того как вышла Daikatana, я мечтал в обзоре уделить побольше места тому, как часто игра откладывалась. И как долго она в конечном итоге разрабатывалась. А вот сейчас, в самый, можно сказать, ответственный момент, передумал. Не о чем здесь говорить. Я не берусь предположить, сколько денег Ромеро вытянул из несчастной Eidos, для которой выпуск Daikatana оказался, судя по всему, делом принципа, я даже думать не хочу о том, какая часть из них все-таки в Eidos вернется, но все-таки рискну утверждать, что, в каком бы виде Daikatana ни была выпущена, скажем, год назад, ее бы ждал успех, несравнимый с тем… с тем, что случилось с ней теперь.

«Страна игр» № 11(68) 2000, оценка 7.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Продвигаясь дальше, попадаем на следующий уровень главы, в средневековую Норвегию. Это просто фантастика: улицы покрыты мягко опускающимся с небес снегом. Когда ты бродишь вокруг, обнаруживаешь деревянные дома и заполненные лавой глубокие пещеры. И все это выглядит подозрительно похожим на то, что нам в свое время обещали, но так и не реализовали в первой части Quake.

Сайт Gamers Uplink, оценка 7.0 из 10

После отключения защитных полей заключенные вырвались на свободу.

ПЕПЕЛ АМБИЦИЙ

СЛАДКАЯ ЖИЗНЬ ДЖОНА РОМЕРО

Публика любит захватывающие истории об успешных людях, которые ставят перед собой высокие задачи, преодолевают множество трудностей и в конце концов становятся богатыми и знаменитыми. Подобные сюжеты часто встречаются и в литературе, и в кино. Неудивительно, что читатели или зрители стараются походить на героев: быть такими же умными, сильными и упорными. Наш журнал не раз писал об успешных разработчиках, прошедших путь «из грязи в князи». Увы, жизнь состоит не только из громких побед, но и из сокрушительных поражений. Сегодня мы расскажем о Джоне Ромеро (John Romero). За время своего правления в Ion Storm Dallas он умудрился испортить отношения с коллегами по игровой индустрии, подорвать доверие геймеров и размотать деньги издательства Eidos Interactive.

ПАРЕНЕК В ОЧКАХ

Джон Ромеро родился 28 октября 1967 года в Колорадо-Спрингс. В семь лет мальчуган увлекся программированием. Вместо того чтобы решать школьные задачки, он записывал на тетрадных листах строки программного кода и с нетерпением ждал окончания уроков, чтобы побыстрее включить свой любимый Apple II. В 14 лет парень создал первую игру под названием Dodge 'Em. В 1984-м журнал inCider Magazine опубликовал второе творение юного дарования – Scout Search. Следующие два проекта распространял A+ Magazine. С 1987 по 1989 год Джон работал в Origin Systems и сотрудничал с главным редактором журнала Uptime Джеем Уилбуром (Jay Wilbur).

В марте 1989 года Ромеро устроился в Softdisk Publishing, где познакомился с Джоном и Эдрианом Кармаком (John Carmack, Adrian Carmack – не родственники) и Томом Холлом (Tom Hall). 20 лет назад вряд ли кто мог подумать, что молодой человек в очках с широкими стеклами превратится в зазнайку и будет вести себя как капризная рок-звезда. В те времена скромный новичок подолгу задерживался на работе, а в выходные дни забирал офисный компьютер домой.

ИТАЛЬЯНСКИЙ ВОДОПРОВОДЧИК И ЗАГАДОЧНЫЕ ПИСЬМА

В сентябре 1990 года Ромеро придумал программу, которая позволяла применять на PC плавный скроллинг. Джон Кармак и Том Холл решили создать на ее базе точную копию первого уровня из Super Mario 3. К пяти часам утра эксперимент был завершен. Проект назвали Dangerous Dave in Copyright Infringement. Джей Уилбур помог отправить дискету с демоверсией в офис Nintendo. Увы, японский приставочный гигант отказался от идеи портирования своего хита на PC.

Через несколько дней на электронную почту Ромеро стали приходить странные сообщения. Автор посланий каждый раз подписывался разными именами и настоятельно просил связаться с ним. Вскоре выяснилось, что письма строчил глава издательства Apogee Software Скотт Миллер (Scott Miller). Скотт попросил продать ему старенькую игрушку Pyramids of Egypt. Однако все права на нее принадлежали Softdisk Publishing. Находчивый Джон продемонстрировал Dangerous Dave in Copyright Infringement. Восторженный Миллер предложил забыть о Nintendo и попросту создать похожий проект для PC. За три месяца четверка разработчиков подготовила Commander Keen: Invasion of the Vorticons. Игра принесла 30 тысяч долларов, из них 10 тысяч достались ее авторам. По тем временам это была серьезная сумма. Оставаться в Softdisk Publishing не было никакого смысла. 1 февраля 1991 года Джон Кармак, Эдриан Кармак, Джон Ромеро и Том Холл основали id Software.

СПОР ФИЗИКОВ И ЛИРИКОВ

К сожалению, формат рубрики не позволяет нам рассказать историю создания хитов от id Software. Думаю, когда-нибудь у нас еще будет повод подробно написать и о сериале Commander Keen, и о Wolfenstein 3D, и о первых двух частях Doom.

Во время разработки Quake в команде наметился раскол. Ромеро призывал напирать на дизайн уровней. В свою очередь Джон Кармак утверждал, что важнее всего мощный движок, а остальное вторично. Если верить Ромеро, то в конце 1995 года он поставил ультиматум: или в компании организовывается два подразделения (одно дизайнерское, другое технологическое), или он открывает свою студию. Однако пришедший в id Software в 1992 году художник Кевин Клауд (Kevin Cloud) не припоминает такого случая. Так или иначе конфликт был улажен, но лишь на некоторое время.

Джей Уилбур и Джон Ромеро, лето 1990 года.

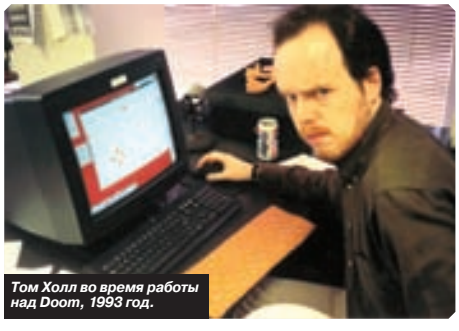
В январе 1996 года Ромеро связался со своим старым приятелем Томом Холлом (в июле 1993-го из-за разногласий с Джоном Кармаком по поводу дизайна первой части Doom Том перебрался из id Software в 3D Realms Entertainment). «Мы решили уйти и основать нашу собственную компанию под названием Dream Design».

ДРУЗЬЯ ИЛИ ВРАГИ?

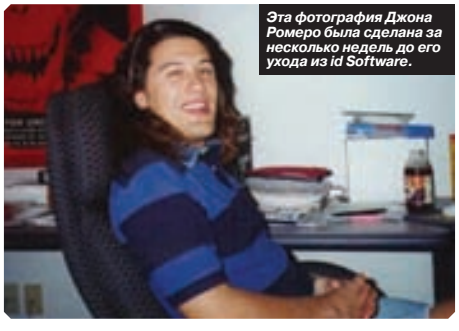
Летом 1996 года приятели перешли от слов к делу. В начале июня Джон встретился с руководителями 7th Level Тоддом Портером (Todd Porter) и Джерри О'Флагерти (Jerry O'Flaherty). В то время студия из Далласа работала над RTS Dominion: Storm

ПРИ РАБОТЕ НАД QUAKE В КОМАНДЕ НАМЕТИЛСЯ РАСКОЛ. РОМЕРО ПРИЗЫВАЛ НАПИРАТЬ НА ДИЗАЙН УРОВНЕЙ.

Том Холл, Джей Уилбур и Джон Ромеро. Фотография сделана в 1992 году.



Том Холл во время работы над Doom, 1993 год.



Эта фотография Джона Ромеро была сделана за несколько недель до его ухода из id Software.

JPMorgan Chase Tower.

Так выглядел первый состав команды разработчиков.

Та самая скандальная реклама Daikatana.

Over Gift 3. Несмотря на отговорки товарищей по id Software, Ромеро предложил своим новым знакомым войти в состав учредителей Dream Design. «Я не понимал, что такого он нашел в Портере, что решился сделать его своим партнером. Я расспросил о нем коллег по индустрии и услышал только отрицательные отзывы», – признается Эдриан Кармак.

Почти сразу же после релиза Quake Джон попытался договориться с президентом издательства GT Interactive Роном Чеимовитсом (Ron Chaimowitz) о финансировании своей будущей компании. «Как только я сказал ему, что собираюсь открыть студию, мои слова передали в id. На следующий день они сказали мне, что я уволен». «Мы расстались с ним, потому что он прекратил работать. В то время я не знал, что он организовывает свою компанию», – утверждает Кевин Клауд. 12 августа Том Холл покинул 3D Realms Entertainment.

РОЖДЕНИЕ ION STORM

15 ноября разработчики зарегистрировали в Далласе корпорацию Ion Storm. В интервью интернет-ресурсу GameSlice Том Холл объяснил, почему он отказался от варианта Dream Design в пользу нового названия. «Сначала появляется видение, потом созидание, затем общение. Они усиливаются по мере того, как остальные вещи теряют значение. Все эти слова объединяют три последние буквы (visION, creatION, communicatION)».

Пока Том экспериментировал с названием, Джон составил бизнес-проект. За год планировалось выпустить три игры с общим бюджетом в 9 миллионов долларов. Для этого открывались три обособленных друг от друга подразделения примерно по 15 человек в каждом. Чтобы не тратить время на создание собственных графических технологий, выделялись деньги на лицензирование у id Software самого мощного на тот момент движка Quake Engine. Отдельной строкой в бюджете были прописаны средства на покупку оборудования и аренду дорогого офиса на 30-м этаже небоскреба JPMorgan Chase Tower в Далласе. Итого получалось 13 миллионов долларов.

С этим предложением Ромеро обратился к нескольким крупным издательствам. Начались переговоры. Единственной, кто отказался от участия в торгах, была Virgin Interactive. «Я начал говорить им о том, как я хотел с 50 людьми быстро набрать обороты и вести три проекта сразу. В ответ они мне сказали: “Вы не сможете так сделать, все развалится! У вас не будет никакой корпоративной культуры”. На тот момент я контактировал с множеством заинтересованных в нас компаний, поэтому у меня не было причин прислушаться к совету Virgin», – вспоминает Джон.

Наиболее заманчивым оказалось предложение Eidos Interactive: 22 миллиона долларов плюс 40-процентные роялти. После феноменального успеха первой части Tomb Raider британское издательство располагало большим количеством свободных средств. В январе 1997 года был подписан договор на разработку не трех, а шести игр: FPS Daikatana от Ромеро, ролевки Anachronox от Холла, уже упоминавшейся в статье Dominion: Storm Over Gift 3 и смеси стратегии с адвенчурой Doppelganger от Тодда Портера, а также еще двух неанонсированных проектов. Контракт на Deus Ex Уоррена Спектора (Warren Spector) был заключен позже. Dominion: Storm Over Gift 3 и Anachronox должны были выйти в марте 1998 года, а Daikatana – в ноябре 1997-го. Если не учитывать время на тестирование игры издательством и печать дисков, то на все про все у разработчиков были скромные семь месяцев. Джон Кармак усомнился в возможности выпустить игру за столь короткий период времени: «Очень сложно сделать коммерческий FPS за 12 месяцев. Единственный успешный случай на моей памяти – это Heretic 2 от Raven Software».

Однако Ромеро искренне надеялся создать FPS с 24 уровнями, 25 моделями оружия и 64 разновидностями противников в максимально сжатые сроки. Он рассуждал следующим образом: «В id девять ребят справились с художественной частью Quake за шесть месяцев. Моя команда из 15–20 человек осилит игру за семь».

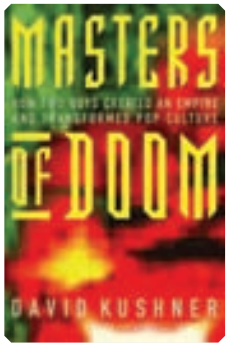
БОМБА ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

С января по март проходил набор сотрудников. Выходец из id Software Майк Уилсон (Mike Wilson) стал исполнительным директором Ion Storm, должность ведущего программиста досталась одному из основателей онлайнового сервиса DWANGO Ки Кимбреллу (Kee Kimbrell). К сожалению, подавляющее большинство дизайнеров набрали из числа создателей модов для Doom и Quake. «Первый состав зачисляли в штат исходя из показателя скачивания другими пользователями сделанных ими уровней», – констатирует Крис Кли (Chris Klie). Лишь пришедший из Xatrix Entertainment Сверре Квермно (Sverre Kvermno) обладал необходимым опытом. Но это еще полбеды, в арт-отдел и вовсе вошли незнакомые с процессом разработки игр художники комиксов. «Люди приезжали со всей страны из-за возможности поработать с Джоном, а также обещания платить им огромную зарплату и высокий процент роялти», – вспоминает Ки Кимбрелл.

Сформировав столь разношерстную команду, Ромеро запустил часовой механизм

ДОМАШНЯЯ БИБЛИОТЕКА

6 мая 2003 года американское издательство Random House выпустило книгу Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture («Хозяева судьбы: Как двое парней построили империю и изменили поп-культуру»). Автор Дэвид Кушнер (David Kushner) описывает большой период жизни Кармака и Ромеро: начиная с детских лет разработчиков и заканчивая выходом Quake 3: Arena и Daikatana. Наибольшее внимание уделяется становлению компании id Software и феноменальному успеху игры Doom. Книга продается почти во всех крупнейших интернет-магазинах. Несколько переведенных на русский язык глав можно найти на фан-сайте www.hell3.ru.



бомбы замедленного действия. «Мы не нанимали людей из индустрии и оказались в окружении ребят, которые ничего не смыслили в разработке игр. Это меня и подвело».

ВЕСЬ ЭТОТ ГРЯЗНЫЙ ПИАР

Взрыв грянул позже, а пока Джон наслаждался своим положением, купаясь в издательских деньгах. Вместо того чтобы сосредоточиться на дизайне и вести за собой желторотых подчиненных, он занимался самолюбованием и тратил много времени на общение с непрофильной прессой. Большие статьи о Ромеро были опубликованы в таких известных журналах, как TIME, Newsweek и Rolling Stone. Не отставал от босса и Майк Уилсон. Он разослал в игровые издания свою фотографию в строгом пиджаке, рубашке с галстуком и в обрезанных выше колена джинсах.

17 апреля 1997 года прошла официальная презентация компании. В качестве рекламного слогана выбрали фразу «Ion Storm isn't just playing around». На русский язык ее можно перевести как «Ion Storm здесь не валяет дурака» или как «Ion Storm веников не вяжет». В коллективе взяли на вооружение девиз «дизайн – это закон».

Во время старта PR-кампании не было готово ни одного скриншота. Майк Уилсон придумал, как сделать так, чтобы публика не заметила отсутствие графики. Он подготовил скандальный рекламный плакат в виде книжной обложки. В центре на ярко-красном фоне крупными буквами было написано «John Romero's about to make you his bitch» («Джон Ромеро о том, как он сделает тебя своей сучкой»). Внизу между логотипами Eidos Interactive и Ion Storm красовалась фраза «Suck It Down» («Заглатывай»). «Майк принес мне рекламу с "сучкой", и я подумал, что это прикольно. Я заметил ему, что люди могут понять ее неправильно, но в ответ он мне сказал: "Не будь бабой" (в оригинале "Don't be a p***y". – *Прим. автора*). В итоге я согласился с ним, но я не хотел этого», – оправдывается Ромеро. Большинство людей восприняли агрессивную рекламу как личную обиду, а не как забавную пародию на специфичный сленг отвязных думеров и квакеров.

ПРОИГРАННАЯ ГОНКА ТЕХНОЛОГИЙ

20 июня 1997 года на проходившей в Атланте выставке E3 состоялась официальная презентация Daikatana. Подопечные Ромеро успели подготовить сырую демоверсию с неработающими монстрами и одним-единственным уровнем. Действие разворачивалось в заснеженной деревушке средневековой Норвегии. Игра не произвела впечатления на зрителей. Дело в том, что Daikatana шла в software-режиме, в то время как почти все представленные в стенах Georgia World Congress Center шутеры от первого лица использовали поддержку новомодных графических акселераторов. И Prey, и Unreal, и даже созданные на движке Quake Half-Life, Hexen 2 и Sin выглядели намного сильнее. Тем временем за закрытыми дверями Джон Кармак показывал журналистам Quake 2. После посещения презентации id Software Ромеро сказал представителям Eidos Interactive: «Забудьте обо всем, я не выпускаю игру в этом году». Издательству не оставалось ничего другого, как выделить дополнительные деньги и передвинуть дату релиза на март 1998 года.

По условиям заключенного соглашения id Software обязалась предоставить исходный код сразу же после выхода Quake 2. Разработчики продолжали трудиться в привычном ритме, ошибочно полагая, что они без проблем смогут перенести созданные уровни со старого движка на новый.

ВЫСШАЯ И НИЗШАЯ КАСТЫ

С каждым новым днем отношения внутри коллектива становились все хуже и хуже. Арт-отдел не справлялся со своими обязанностями. Необходимость работать с изображением низкого разрешения и скудной палитрой из 64 цветов многих ставила в тупик. Однажды кому-то из художников поручили изготовить арбалетную стрелу. Размер получившейся текстуры составил 1300 на 960 точек. В то время такое высокое разрешение поддерживали только самые навороченные мониторы, а ведь на экране объект должен был отражаться буквально несколькими пикселями. Вместо того чтобы протянуть своим неопытным товарищам руку помощи, дизайнеры устроили травлю. Бывшие создатели модов возомнили себя пупами земли: они сваливали вину за свои ошибки на художников и постоянно повторяли девиз «дизайн – это закон».

Конфликт не стоил и выеденного яйца. Достаточно было собрать всех вместе за одним столом и обсудить накопившиеся проблемы, однако Ромеро избрал самый худший вариант: он пустил дела на самотек. Взаимная неприязнь и недоверие росли как снежный ком. Многие стали разочаровываться в своей работе.

В конце 1997 года Ion Storm покинул исполнительный директор Майк Уилсон. В свое время Джон обещал ему организовать на базе студии издательство Ion Strike. Однако со временем стало понятно, что контракт с Eidos Interactive на выпуск сразу шести игр связал компанию по рукам и ногам как минимум на три года. В январе 1998 года Уилсон открыл Gathering of Developers. Причем здание издательства находилось в шести кварталах от JPMorgan Chase Tower.

Самый первый скриншот из Daikatana откровенно не впечатлил.

Daikatana на движке Quake 1.

ЗОЛОТАЯ КЛЕТКА

В январе сотрудники Ion Storm Dallas перебрались с 30-го на более престижные 54-й и 55-й этажи JPMorgan Chase Tower. Ромеро называл новый офис «моим замком в небесах». К этому времени штат компании разросся с 50 почти до 100 человек. Обустройством офиса занималась известная фирма Russ Berger Design Group. Окончательно «зазвездившийся» Джон сорил деньгами с королевской щедростью. Игровые автоматы в холле, застекленные стены, на которых можно было писать маркером, огромный кинотеатр со звуком THX, зал с прикрепленными к стенам 12 телевизорами для трансляции корпоративных deathmatch-заруб, больше сотни стульев за 700 баксов, прозрачная комната для ведения переговоров с пуленепробиваемыми стеклянными стенами, выдерживающими очередь из автомата Калашникова.

Холл офиса на Ion Storm Dallas.

ОДИН ИЗ ПАРНЕЙ СКАЗАЛ: «ДЖОН, ХОДЯТ СЛУХИ, ЧТО ЦЕЛАЯ ГРУППА РАЗРАБОТЧИКОВ СОБИРАЕТСЯ УЙТИ ОТ ТЕБЯ ЗАВТРА».

пробиваемыми стеклами и прочие радости жизни. Специально для Ромеро из немецкого замка XIX века привезли резное кресло стоимостью 9 тысяч долларов. В общей сложности обустройство офиса обошлось в 2.5 миллиона долларов.

Ромеро объяснял свои действия следующим образом: «В id мы делали кучу денег, но работали в довольно стесненных условиях. Я сидел и не мог понять, почему мы торчим в этих дешевых офисах с пластмассовыми стенками? Почему бы не выразить в чем-то свой успех? Офис должен быть таким местом, где сотрудники могут работать, есть, спать, играть. В общем, жить». В одном из интервью Джон Кармак ответил на выпад в свой адрес следующими словами: «Многие люди посчитали мой автомобиль Ferrari F50 довольно высокой отметкой в графе “успех”. Я просто не видел смысла в этом. Я провожу все свое время за монитором, поэтому для меня не имеет большого значения, как выглядит стена за моей спиной. Я никогда не думал производить впечатление на людей, так что для меня офис – это место, где мы храним наше барахло».

Вышло так, что новые апартаменты напоминали золотую клетку. Стены и потолок из изогнутого стекла не препятствовали проникновению прямых солнечных лучей. В середине дня находиться внутри здания было невыносимо. Мало того что стояла изнурительная жара, так еще из-за яркого света было трудно разглядеть изображение на мониторе. Многим приходилось огораживать свои столы темной плотной тканью. Места около кондиционеров моментально стали привилегированными.

РАЗБРОД И ШАТАНИЕ

Переход на id Tech 2 оказался не столь безболезненным, как планировалось ранее. К вороху старых проблем добавился вагон и маленькая тележка новых. Кармак практически полностью переписал графический код. Большинство программистов попросту не знали, что делать с новым движком. «Когда мы наконец взглянули на полученный код, я сказал: “Ухты, да он полностью отличается”. Кармак добавил много интересных новинок, но полностью изменил механизм, который мы использовали при программировании Daikatana. Я хотел оставить движок Quake, но Джон сказал: “Вы не можете отставать от Кармака, так что почему бы не попробовать?”», – вспоминает Ки Кимбрелл.

Разумеется, об отправке диска в печать в марте не могло быть и речи. Ромеро начал метаться из стороны в сторону. 26 февраля 1998 года в интервью известному интернет-сайту Gamespot он заявил, что начал предварительную работу над Daikatana 2 и что собирается лицензировать у Epic Games Unreal Engine. Спустя несколько месяцев он сказал, что вторая часть закрыта. Неуверенность босса тут же передалась его и без того взвинченным подчиненным. «Нам говорили, что мы не можем купить zip-приводы за 100 долларов и нанять еще одного программиста, в то время как в 7th Level взяли 12 новых человек», – признается Сверре Квермно. После неудачи Dominion: Storm Over Gift 3 (игра с бюджетом в 1.8 миллиона долларов разошлась скромным тиражом 14 тысяч экземпляров) сменивший Майка Уилсона на посту исполнительного директора Тодд Портер стал частенько кричать на своих подчиненных. «Людям было сложно сохранить энтузиазм в отношении того, что, по словам всех окружающих, должно стать полным отстоем», – рубит правду-матку композитор Daikatana Уилл Локонто (Will Loconto). Однако Ромеро вновь делал вид, будто ничего не замечает. В середине года ушел ведущий программист Ки Кимбрелл. Его место занял Джонатан Райт (Jonathan Wright).

Осенью процесс производства игры остановился. В интернете поползли слухи о скором закрытии компании. Работавшая в то время в тестовом отделе Ion Storm подруга Ромеро Стиви Кейс (Stevie Case, больше известна под киберспортивным никнеймом Killcreek) так описывает состояние своего бойфренда: «Я говорила ему, что его студия идет камнем ко дну, но он меня даже не слушал. Джон был замкнут и избегал разговоров о тех вещах, которые шли не очень хорошо. Но я видела, как он переживал сложившуюся ситуацию».

ТРУДНЫЙ ЧЕТВЕРГ

Бомба замедленного действия все-таки бабахнула. За день до взрыва один из сотрудников предупредил своего босса о готовящемся демарше. Вспоминает Стиви Кейс: «Мы и еще двое ребят пошли обедать. Один из них сказал: “Джон, ходят слухи, что целая группа разработчиков собирается уйти от тебя завтра”. Тот демонстративно ответил: “Отлично, пусть уходят!”».

В четверг 19 ноября 1998 года в 11:30 разработчики прислали Ромеро по электронной почте письмо с просьбой немедленно зайти в помещение для проведения конференций. Джон зашел внутрь просторного зала и, опустив глаза в серый монолитный пол, сел во главе стола. «Как только я увидел их всех сидящих в одном месте, я понял, что они уйдут. Они только сказали мне: “Мы не можем работать в таких условиях” и тут же направились к двери». Восемь ключевых программистов и дизайнеров уволились сразу, трое покинули студию через несколько дней, еще один – через пару недель. Экс-сотрудники Ion Storm перебрались в новую компанию Third Law Interactive. До сих пор Ромеро уверен, что это была месть Майка Уилсона. Ведь именно его Gathering of Developers финансировала дебютное творение «отступников» – шутер KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. «Эти парни были друзьями Джона, но тот способ ухода, который они выбрали, очень сильно ударил по его репутации», – комментирует Стиви Кейс. Версия Сверре Квермно звучит несколько иначе: «Было очень трудно отказаться от того, чего мы добились кровью и потом. Но у нас попросту не было другого выбора. Слишком много обещаний прозвучало в первые дни работы, и ни одно из них не было выполнено».

Джон рассказывает Стиви о том, какое прекрасное будущее ждет их игру.

19 ноября 1998 года их пути-дорожки разошлись в разные стороны.

Daikatana. Версия на движке Quake 2.

АНТИКРИЗИСНЫЕ МЕРЫ

Eidos Interactive постаралась смягчить сложившуюся ситуацию. 20 ноября издательство выпустило специальный пресс-релиз, в котором заявило о полной поддержке всех решений Ion Storm. Ромеро даже попытался изобразить хорошую мину при плохой игре: «Разработчики ушли в самый подходящий момент: большинство уровней готовы, программный код почти полностью написан». На самом деле игра была далека от завершения.

Разгневанное руководство Eidos Interactive назначило на должность исполнительного продюсера своего человека – Келли Хернера (Kelly Hoerner). В конце года пост ведущего программиста занял Эндрю Уэлш (Andrew Welsh). Вскоре его сменил Стив Эш (Steve Ash). Главным дизайнером стал выходец из LucasArts Крис Кли (Chris Klie). Стиви Кейс оставила отдел тестирования и стала

заниматься дизайном уровней. Значительно возросла роль Тодда Портера и Джерри О'Флагерти. Новобранцам пришлось подолгу разбираться с разрозненными кусками игры. «Слишком много ведущих программистов наложили свои отпечатки на код. В итоге мы получили такое, что очень сильно отличалось от привычного движка Quake 2», – жалуется Хернер.

ЖЕЛТАЯ ПРЕССА КОПАЕТСЯ В ГРЯЗНОМ БЕЛЬЕ

Ситуация постепенно налаживалась. 5 января 1999 года разработчики с помпой отрапортовали о том, они полностью закончили одну из четырех запланированных глав, приступили к совершенствованию искусственного интеллекта и наконец-то перевели Daikatana на новый графический движок. Вдобавок к этому они пообещали подготовить к марту сетевую демку. Релиз полной версии игры наметили на 17 декабря. Удивительно, но два невзрачных мультиплеерных уровня вышли точно в срок. Впрочем, к этому времени американскую публику больше волновало не столько качество игры, сколько вывешенное на всеобщее обозрение грязное белье компании. 14 января в газете The Dallas Observer опубликовали статью некоей Кристины Бидерман (Christine Biederman) под названием «Stormy Weather» («Штормовая погода»). В ней рассказывалось обо всех конфликтах в Ion Storm. Автор приводила выдержки из закрытой переписки разработчиков по электронной почте и не стеснялась давать едкие комментарии: «Бал, которым правил дизайн, превратился в дешевенький спектакль с примадоннами и культами личности». Компания подала на редакцию газеты в суд, но ничего не добилась. Со временем Тодд Портер выяснил, что статью написала Лиз Райт (Liz Wright), жена бывшего сотрудника Ion Storm Боба Райта (Bob Wright). Разъяренный президент американского отделения Eidos Interactive Роб Дайер (Rob Dyer) тут же свернул все рекламные мероприятия и приказал Ромеро и Ко отменить встречи с журналистами. «Я только сказал парням: "Закройте ваши рты и работайте над игрой. Я больше не хочу видеть ваши имена в прессе"».

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

У разработчиков оставалась единственная возможность изменить негативное мнение о своей игре – успешно выступить на проходившей с 13 по 15 мая в Los Angeles Convention Center E3 99. В течение пяти месяцев команда трудилась по 14 часов в сутки. За несколько дней до старта выставки Ромеро уехал в Лос-Анджелес заниматься обустройством стенда компании. Руководили компанией Тодд Портер и Джерри О'Флагерти. В самый последний момент Портер на свой страх и риск решил внести в демоверсию ряд существенных изменений. «Оставался один день, когда Тодд вызвал меня к себе и попросил сделать несколько специфичных изменений в дизайне», – вспоминает Крис Кли. После неудачной перекомпиляции уровней даже на самых мощных выставочных компьютерах игра шла со скоростью 10–12 кадров в секунду. Из-за досадной ошибки все титанические труды пошли прахом.

Терпению Eidos Interactive пришел конец. Если верить оценкам аналитиков, за три года британское издательство вложило в Ion Storm от 40 до 100 миллионов долларов. Причем от 23 до 30 миллионов «сожрала» Daikatana. Из Лондона в Даллас вылетел директор отдела разработок Джон Каванаг (John Kavanagh). «Мы тратили много денег и хотели удостовериться, что наши интересы защищены». В июне 1999 года Eidos Interactive выкупила у владельцев Ion Storm контрольный пакет акций, настояла на увольнении Тодда Портера и Джерри О'Флагерти и освободила компанию от выпуска Doppelganger и еще двух неанонсированных проектов.

ФИНИШНЫЙ РЫВОК

В июле компанию покинули Стив Эш и Крис Кли. Свой уход Кли объясняет следующим образом: «Мы дошли до такой стадии, когда меняли игру не для того, что улучшить ее, а ради самого факта наличия изменений». Пятым по счету ведущим программистом стал Шон Грин (Shawn Green), вакантное место главного дизайнера досталось веб-мастеру Ion Storm Ноэлю Стивенсу (Noel Stephens). Именно им было суждено довести до конца разработку многострадальной Daikatana. На 17 декабря была назначена грандиозная вечеринка в честь выхода игры. День «икс» наступил, а Daikatana все еще не была готова, хотя сотрудники Ion Storm вкалывали как проклятые. Увы, искусственный интеллект напарников то и дело давал сбои, некоторые уровни нуждались в дополнительной полировке. На исправление этих ошибок требовалась еще пара-тройка месяцев.

Джон Каванаг серьезно опасался за здоровье разработчиков. Он не только не отменил праздник, но и отправил всех сотрудников компании в недельный отпуск. «Нам требовалось быть осторожными, чтобы ребята попросту не сгорели на своих местах». Вернувшись с отдыха, Джон Ромеро и Ко предприняли финишный рывок. 21 апреля диск с финальной версией игры отправили на тестирование в Eidos Interactive. 23 мая Daikatana поступила в продажу.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КАМНИ

Сразу же после выхода игры на авторов обрушилась волна критики. На электронный почтовый ящик Ромеро ежедневно приходило по нескольку гневных писем. «Сделайте публичное признание, что в действительности Daikatana – это всего лишь идея и несколько скриншотов», «Я здесь, чтобы сказать: ваши дни в качестве разработчиков закончились», «Ну что, приятель, теперь скажи, кто у кого заглотил?» Многие негодующие геймеры сбивались на матерщину и угрозы учинить жестокую расправу. Рок-звезда от мира компьютерных игр оказался в роли старой клячи из бородатого анекдота, которая перед началом скачки пообещала прийти первой, а после неудачного финиша сказала разорившемуся мужику: «Ну не шмогла я, не шмогла». В своих многочисленных интервью Джон сказал много слов в свое оправдание, но все они выглядят лишь дешевыми отмазками. «У нас было много денег, и я полагаю, что некоторые люди думали, что они могут трудиться в расслабленном ритме», «Мне жаль, что игра не вышла раньше», «Я определенно изменил свой стиль. Теперь я намного практичнее в вопросах управления разработкой игры» и т.д., и т.п.

Итоги были неутешительными. За три с половиной года создания Daikatana было уволено 60 сотрудников, сменились пять ведущих программистов и три главных дизайнера. Джон Ромеро с королевской щедростью размотал издательские деньги и основательно подмочил свою репутацию. 27 июня 2001 года вышла Anachronox Тома Холла. Почти сразу стало ясно, что игра не принесет ощутимой прибыли. 17 июля Eidos Interactive закрыла Ion Storm Dallas. Джон Ромеро и Том Холл навсегда покинули стены дорогостоящего офиса в JPMorgan Chase Tower, «замка в небесах». Сладкая жизнь подошла к концу. ■

НА ЭЛЕКТРОННЫЙ ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК РОМЕРО ЕЖЕДНЕВНО ПРИХОДИЛО ПО НЕСКОЛЬКУ ГНЕВНЫХ ПИСЕМ.

Продюсер Келли Хернер.

Ion Storm Dallas образца 2000 года. Из старого состава осталось лишь несколько человек.

Двое из немногих покупателей, кто остался доволен игрой.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАЕ

MIDTOWN MADNESS

10 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** Racing
- **Издатель:** Microsoft
- **Разработчик:** Angel Studios
- **Количество дисков:** Один CD
- **Дата выхода:** 27 мая 1999 года

До 1999 года Angel Studios (нынешняя Rockstar San Diego) специализировалась на спортивных симуляторах для приставки Nintendo 64 и была известна лишь узкому кругу специалистов. Компания прославилась после выхода разудалой Midtown Madness.

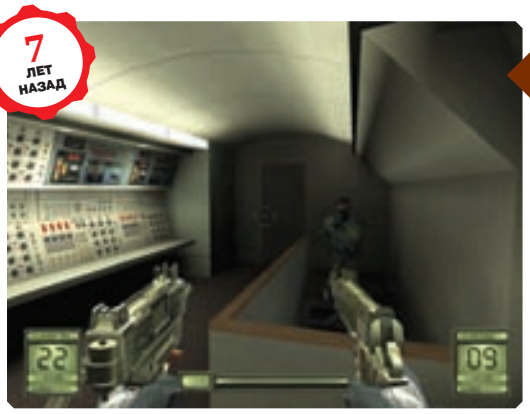
В отличие от других гоночных проектов в игре не было кольцевых трасс. Разработчики создали забитый автомобильными пробками трехмерный город под названием Windy City (за основу был взят центр Чикаго). От гейммера требовалось как можно быстрее добраться из пункта А в пункт Б на одной из десяти машин (от миниатюрного «Фольксвагена»-жука до громадного грузовика). Самые короткие пути были забиты до отказа. Приходилось ехать по тротуарам и лужайкам общественного парка, не обращая внимания на знаки, красные сигналы светофоров и встречающиеся на пути препятствия. Агрессивные водители проносились со скоростью пули, оставляя после себя покосившиеся столбы, разлетевшиеся на щепки скамейки, черные следы от сожженных покрышек, клубы дыма и до смерти перепуганных пешеходов.

На перекрестке образовалась небольшая пробка.

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

7 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** First-Person Shooter
- **Издатель:** Activision
- **Разработчик:** Raven Software
- **Количество дисков:** Два CD
- **Дата выхода:** 21 мая 2002 года



В игре можно было одновременно использовать два вида легкого оружия.

После успеха Soldiers of Fortune студия Raven Software взялась за создание второй части. Переход на новый движок id Tech 3 открыл перед разработчиками новые возможности. Вместо 400 полигонов на изготовление модели одного персонажа уходило 3000. Значительно улучшилась физическая модель. Второе поколение системы рендеринга GHOUL позволило увеличить на 50 процентов количество зон поражения (36 вместо прежних 24) и отобразить на моделях персонажей порезы и пулевые отверстия. Благодаря реалистичной анимации движений и отменному звуковому сопровождению каждая сцена смерти превращалась в маленький спектакль-трагедию. Разработчики, словно заправские режиссеры подростковых ужастиков-слэшеров, упивались жестокими сценами насилия. Зажигательная граната превращала противника-статиста в горящий факел, а выпущенные из M60 пули в буквальном смысле слова разрывали тело на куски. На месте оторванных рук зияли обломки костей, алая кровь обильно фонтанировала из ран. Даже не верится, что ESRB присвоила столь кровожадной игре рейтинг «M». В современных шутерах сцены со столь откровенными анатомическими подробностями уже не встретишь.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

6 ЛЕТ НАЗАД

- **Жанр:** Sport
- **Издатель:** Konami
- **Разработчик:** Konami
- **Количество дисков:** Два CD
- **Дата выхода:** 30 мая 2003 года

Долгое время Electronic Arts безраздельно властвовала на рынке футбольных симуляторов для PC. Лишь в 2003 году у североамериканского издательства появился достойный конкурент в лице Konami. Экспансия спортивного отделения приставочного гиганта на нашу платформу началась с International Superstar Soccer 3.

Дебютный проект японской компании по многим параметрам уступал FIFA Football 2003. Из-за проблем с лицензиями в игре не были представлены клубы – только национальные команды со старыми составами. Так, за Россию вместо актуальных на тот момент Евсикова, Мандрыкина и Попова (в те времена главный тренер Газзаев комплектовал сборную преимущественно из московских «армейцев») выступали «старички» Карпин, Мостовой и Никифоров. Мощности графического движка хватало лишь на прорисовку моделей футболистов, все остальное оставляло желать лучшего.

Спустя шесть лет понимаешь, что, несмотря на все минусы, International Superstar Soccer 3 сыграла большую роль в развитии жанра. Если бы не она, нам бы пришлось мириться с монополией EA, и мы бы никогда не познакомились с другим продуктом Konami – сериалом Pro Evolution Soccer.

Сборная России выиграла Евро-2004. Эх, мечты, мечты...

5 ЛЕТ НАЗАД

ЯВЛЕНИЕ UNREAL 3 НАРОДУ

В мае 2004 года студия Epic Games на выставке E3 впервые представила публике движок Unreal Engine 3. Демонстрация его возможностей едва не стала причиной многочисленных сердечных приступов. К счастью, валокордина хватило. «Мотор» получил «Оскар» в номинациях «Физика», «Освещение», «Анимация». Дизайнеры пришли в восторг от системы скриптов UnrealKismet, позволяющей создавать детальные игровые сценарии и задавать модель поведения AI практически без участия программистов.

В общем, не удивительно, что лицензии на Unreal Engine 3 стали расходиться быстрее, чем билеты на концерт группы «Корни» в сельском доме культуры. Первыми были Midway и Microsoft Game Studios (Unreal Engine 3 негласно провозгласили главным движком консоли Xbox 360). За ними последовали BioWare, NCSoft, Ubisoft, Sony и все остальные… ■

Одно время морпех Малколм был лицом Unreal Engine 3.

ТРЕВОЖНЫЙ ЗВОНОК В ION STORM

В конце мая стало известно о массовых сокращениях в ION Storm Austin. Сразу после того как компания доделала экшен Thief: Deadly Shadows, расчет получили около 25 разработчиков. Поговаривали, что под сокращение попал даже создатель Deus Ex Уоррен Спектор (Warren Spector). Руководство издательства Eidos Interactive, владеющего ION Storm, подтвердило информацию об увольнениях, но заметило, что это нормальное явление после завершения работы над крупным проектом. И уж, конечно же, мистер Спектор никуда не уходит.

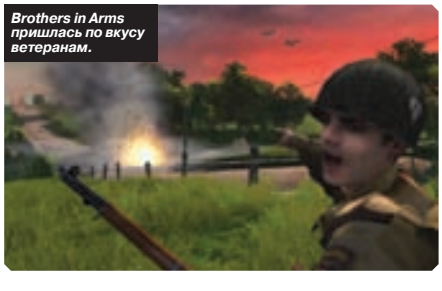
Уоррен все-таки ушел, правда, осенью – «по личным причинам». А в феврале 2005 года ION Storm была закрыта. Спектор недолго числился в безработных. Он основал студию Junction Point, которую впоследствии удачно продал Disney, и, по слухам, теперь работает над паропанк-платформером о Микки Маусе. ■

Thief: Deadly Shadows стала прощальной игрой ION Storm.

«БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ» РАСТРОГАЛИ ВЕТЕРАНОВ

За год до релиза военного шутера Brothers in Arms: Road to Hill 30 разработчики из студии Gearbox Software продемонстрировали геймплейные отрывки ветеранам Второй мировой войны. Старички из организации «Ветераны иностранных войн» были тронуты до глубины души и уверяли, что столь правдоподобного отображения военных событий они еще не видели.

Возможно, это действительно именно так. Впоследствии американский телеканал The History Channel показал двухчасовую передачу «Братья по оружию». Документальный фильм был посвящен истории 101-го военно-воздушного и 502-го парашютно-пехотного полков. При помощи компьютерной игры телевизионщики воссоздали высадку в Нормандии и проследили судьбу двух полков с 6 по 13 июня 1944 года. Игровая нарезка была дополнена воспоминаниями очевидцев и комментариями историков. ■


Brothers in Arms пришлась по вкусу ветеранам.

10 ЛЕТ НАЗАД

ЛАРА, ПРИКРОЙСЯ!

В мае 1999 года британская модель Нелл МакЭндрю (Nell McAndrew) была уволена… с поста Лары Крофт. Почти два года она исполняла роль расхитительницы гробниц на всех PR-мероприятиях. Поводом для увольнения стала публикация в журнале Playboy. МакЭндрю была первой англичанкой, которой предложили сняться для обложки известного мужского издания. Она согласилась, несмотря на то что лишилась права быть лицом и телом серии Tomb Raider. Чуть позже издательство Eidos подало в суд на Playboy и добилось, чтобы имя Лара Крофт на обложке журнала было заклеено стикером. ■

МакЭндрю ушла без скандала.

ИГРЫ БОУИ

Когда в 1999 году на выставке E3 появился певец Дэвид Боуи (David Bowie), многие не поняли, какого лешего он здесь делает. Однако вскоре было официально объявлено: выдающийся рок-музыкант сочиняет саундтрек для приключенческого экшена Omikron: The Nomad Soul. Эта игра – дебютный проект французской студии Quantic Dream, знакомой тебе по Fahrenheit. Боуи не только написал музыку для недооцененной Omikron, но и появился в игре в качестве одного из персонажей. Его жена, к слову, тоже. Песни для Omikron стали основой альбома 'hours...', выпущенного Боуи в октябре 1999-го. ■

Боуи умеет играть не только на гитаре.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! В прошлом номере «РС ИГР» произошел инцидент – самозванец по имени Иван Гусев захватил рубрику «О наболевшем». Пока он строчил бездарные ответы на письма читателей, я, подлинный Иван Гусев, вот уже много лет служащий в Правильном, лежал связанный в чулане, нюхая швабру, уткнувшуюся мне прямо в лицо. К счастью, все закончилось благополучно – члены редакции разоблачили самозванца. Он во всем признался, покаялся и, желая хоть как-то загладить вину, по приглашению Красного Креста уехал работать в Анголу. Стоп! Если ОН уехал в Анголу, то почему сейчас, когда я пишу эти строки на листе бумаги в брезентовой палатке, вокруг меня столько босых африканцев?! И почему я не понимаю ни слова из того, что они лопочут? Дорогие читатели, я прерываю вступление к рубрике! Мне нужно срочно написать жалобу во Всемирную организацию по защите прав человека.

Надеюсь, еще свидимся. Иван Гусев.
Уже даже не знаю, какой из двух.

ИСТОРИИ ДЕВУШКИ, ВОСПИТАННОЙ «ДЕНДИ», И СВЯЩЕННОСЛУЖИТЕЛЯ, ИГРАЮЩЕГО В «ЛИНЕЙКУ»

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я читаю вас со второго номера, первый, к сожалению, так мне и не достался. Так вот, суть моего письма, собственно, вот в чем: с момента, когда я купил первый журнал «РС ИГРЫ», прошли годы. Сейчас у меня в гараже лежит пара увесистых коробок с правильными журналами, которые занимают немало места. Выбросить жалко, ведь память: когда купил первый журнал, еще в школе учился, а сейчас заканчиваю институт. Бывает, когда машину ставишь, возьмешь с низа коробки парочку старых выпусков. Эх, думаешь, время было, сколько игр сделано, сколько сиквелов, сколькие не оправдали надежд… Раздать не могу – нет среди друзей и знакомых тех, кто оценит. Вот и спрашиваю вас: что мне с ними делать?

Владимир Федонин

Насколько мне известно, библиотеки охотно принимают в дар подобные коллекции. Просто позвони в ближайшую и обо всем договорись. Можно в детдом отдать – там наверняка обрадуются подарку. А можно и дальше хранить в гараже. Лет через 15 перечитывать «РС ИГРЫ» будет еще приятнее, чем сейчас. Правильный – он как хорошее вино…

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуйте, редакция журнала «РС ИГРЫ» и лично Иван Гусев! Пишет ваша самая обычная читательница, фанатка кино и компьютерных игр, а кроме того, графоманка, поэтому заранее прошу прощения за многословность. Пишу не для того, чтобы поделиться мыслями по поводу кризиса, не чтобы раскритиковать одного по-плохому известного режиссера, а просто чтобы показать, что вы нужны нам, читателям, что мы без вас скучаем и готовы потратить несколько минут свободного времени на письменное признание во всем этом.

Мне хотелось бы немного написать о своей жизни и месте в ней компьютерных игр. Где-то я видела фразу: Nintendo was my babysitter. Так вот, ко мне это тоже, наверное, можно отнести. Моя старенькая приставка «Денди», конечно, не персональный компьютер, но с нее все началось: однажды открыв дверь в игровую реальность, пусть в то время и чрезвычайно плохо прорисованную, я до сих пор не могу закрыть ее и из-за этого испытываю в жизни некоторые трудности.

Несколько лет назад все было просто: в средней школе мало задавали, и я очень много свободного времени проводила сначала у одноклассницы, у которой был компьютер, а потом и у себя дома, когда родители сделали мне долгожданный подарок. Нормальные дети играют на улице, а я сижу и помогаю Рейману/Ломаксу/Ларе Крофт в их нереальных, но очень увлекательных миссиях. Не знаю, во что обычно играют девчонки-геймеры, но своими любимыми играми могу назвать American McGee's Alice, Harry Potter 2, Postal 2, Sam & Max, BloodRayne, Half-Life (это те, которые я раз в год заново устанавливаю и прохожу). Ну и, конечно же, обе части The Sims.

На самом деле на коробках не зря пишут, что та или иная игра не предназначена лицам до 14 лет. Игры действительно воздействуют на человека, особенно на такого впечатлительного, как я. С одной стороны, ненормально, что после знакомства с этими играми в моих сновидениях довольно часто стали появляться Чувак, Сэм и Макс и Гордон Фримен, но с другой – у каждого человека должен быть свой небольшой персональный мирок, который ему иногда требуется посетить, чтобы отдохнуть от бытовых проблем. Я благодарна играм за то, что они успокаивали меня, когда в семье творился беспредел или когда меня до слез раздражали отдельные люди. Но как раз по этой причине я очень сильно привязалась к компьютеру: ни дня не могу прожить, чтобы хотя бы часок не поиграть во что-нибудь (кроме этого, я еще и запоями смотрю фильмы, мульты и различные сериалы вроде «Чисел», «Декстера», «Клиники» и т.д.). Но я могу признать: это полностью моя вина. Надо все-таки и меру знать.

К сожалению, школу с ее халявой и свободным временем пришлось окончить и пойти учиться в колледж, и не простой какой-нибудь, а педагогический. Честно говоря, я думала, что учитель начальных классов – самая простая профессия. Чего там – клей фонарики из бумаги, спрашивай таблицу умножения, выделяй в словах корень. О, как я ошибалась! Учитель начальных классов должен знать все по всем предметам, чтобы ответить на любой вопрос ребенка и при этом уметь ответить правильным с точки зрения психологии образом. Колледж – самое жуткое, что могло со мной случиться, но надо отдать ему должное: из помешанной на виртуальном мире социопатки за полтора года меня превратили почти в нормального человека. Самостоятельность, умение общаться, трудолюбие и все такое. К сожалению, помимо оторванности от компьютера этот колледж грозит еще и другими вещами. Например, как объяснить преподавателю смысл насилия в компьютерных играх, не рискуя при этом навсегда потерять его уважение? А насколько ужасно хотеть поделиться впечатлениями от игры, о которой абсолютно никто в колледже не слышал! Единственная отдушина – моя сестра, с которой я могу поговорить о чем угодно, а ваш журнал постоянно увеличивает количество тем для наших разговоров, за что я говорю огромное спасибо.

Leeloo2525 aka Freya K.

Был бы не женат, обязательно бы поехал сватать Лилу. Я очень люблю American McGee's Alice, западные сериалы и молодых педагогов. Благодарю за искреннее письмо, дорогая наша читательница. Позабавило соседство Harry Potter 2 и Postal 2 в твоем списке любимых игр. И про сны здорово написано. Мне тоже иногда снится Лара Крофт, но она, как правило, не вполне одетая, и это весьма смущает. Надеюсь, Гордон Фримен и Чувак из Postal не докучают тебе обнаженкой. Сэма и Макса я в расчет не беру: пес всегда в костюме, а кролик не носит одежду, и мы много раз видели, какой он ниже пояса. Ничего страшного там нет.

Тьфу ты, что-то я совсем не по делу болтаю. Еще раз спасибо за отличное письмо. И хочу заметить: если с карьерой педагога не выгорит, можешь попробовать свои силы в игровой журналистике. У тебя, кажется, все для этого есть.

Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала! Пишу я вам о наболевшем… В общем, что это за жульничество: все «бесплатные» онлайн-игры вовсе не бесплатные! В качестве примера могу привести Perfect World, R2 или ту же «Пиратию», в которой я пробыл пять месяцев! Нет, согласен, клиент игры бесплатный, но вот шмот… Раньше в «Пиратии» у меня был бизнес. Схема такова: я создавал нескольких персонажей, нажимал на автоподбор и ставил возле торговцев на всю ночь. Наутро у меня была куча монет, фей, которые продавал или просто менял. Сейчас поменялась версия игры, и схема больше не работает, а многие вещи можно купить только в интернет-магазине – за реальные деньги! Нам недвусмысленно намекают: или покупай броню за реальные деньги или не играй вообще, потому что без шмота никуда. И вот это издатели называют бесплатными проектами?! Обидно.

Жека Дояр

Ты, Жека, то ли наивный, как Форрест Гамп, то ли прикидываешься. Открою страшную тайну: цель любого бизнеса – получение прибыли. Разработка любой вменяемой MMORPG стоит несколько миллионов долларов. По-твоему, люди, профинансировавшие проект, не хотят вернуть деньги с прибылью? Они филантропы-эксцентрики, да? Странно, я почему-то о таких ничего не слышал.

«Бесплатная MMORPG» – весьма условное понятие. Издатель и разработчики выколачивают деньги из геймеров, только делают это другим способом, чем парни из Blizzard Entertainment. «Метелица» просит абонентку, создатели и дистрибьюторы «Пиратии» и аналогичных игр зарабатывают на микроплатежах. Не хочешь вкладывать бабки в персонажа? Что ж, твоя воля, но тогда будь готов к долгой, монотонной прокачке.

И у абонентки, и у микроплатежей есть свои сторонники и противники. Несколько лет назад глава студии Mythic Entertainment, хорошо всем известной по Warhammer Online, Марк Джейкобс (Mark Jacobs) категорически заявил: «По моему мнению, поддержка продажи персонажей, предметов, в целом товарно-денежных отношений не просто ошибка, а одно из худших решений в истории MMORPG-

индустрии». Однако «решение» прижилось, особенно у нас, в России, где на халяву особенно падки. Даже если халява фальшивая. Давай, Жека, отстегивай бабки.

Здравствуйте, уважаемая редакция самого правильного! Недавно по местным новостям показали сюжет о потасовке, в которой от ножевого ранения погиб один молодой парень. Убийцу задержали правоохранительные органы. Затем показывают квартиру задержанного, его плачущую мать и… милиционеров, держащих в руках коробочки: Grand Theft Auto – две последние части, Hitman, F.E.A.R. И начинается лекция о пагубном влиянии компьютерных игр на мозги. Но никто почему-то ни слова не сказал о свастике на стене в комнате того парня и о фотографии Гитлера, прилепленной скотчем на шкаф. Мне кажется, все игроненавистники (люди уже взрослые) просто завидуют: в их молодости не было электронных развлечений, вот они и таскают по судам бедную GTA и другие игры. Но, как говорила Екатерина Великая, «корень всему злу – воспитание», а не игры.

С уважением, Medvedь

Не совсем согласен с твоими выводами, Medvedь. Дело не в зависти. Помимо игр многие игроненавистники в младые годы не были знакомы с интернетом, сотовыми телефонами, микроволновками и 3D-кино. Но что-то никто не обвиняет операторов мобильной связи в том, что они учат детей убивать. На мой взгляд, электронные игры так много ругают отчасти потому, что они – легкая мишень.
– В Postal 2 можно помочиться в любом месте!
– В Mass Effect показывают голых инопланетянок!
– В Bully целуются мальчики!
Общественникам и политикам нужно притворяться заботливыми, чтобы получать свои гранты и голоса избирателей. А поскольку время сейчас ханжеское, публика охотно потребляет истории о вреде, наносимом играми психике.
Впрочем, на игры наговаривают не только пуритане. Многие бизнесмены недолюбливают игры, считая, что деньги, которые ты потратил на Fallout 3, при другом раскладе могли бы достаться их компаниям. Недавно в Великобритании появилась гадкая социальная реклама. На картинке малыш с геймпадом. Подпись сообщала, что те, кто играют, рискуют рано умереть. Когда стали выяснять, кто профинансировал кампанию, оказалось, деньги выделили производители лимонадов, фастфуда и прочей весьма спорной продукции. Ну, кто-то еще будет спорить, что против индустрии электронных развлечений не развязана информационная война?

Здравствуйте, редакция Правильного! Пишет вам геймер из Саратова. Ответьте на вопрос: почему в такую онлайн-игру, как Perfect World, играют люди, которым от 20 до 60 лет? Мне самому 13 лет (я друид 61-го уровня, ник – Соке, если кому интересно). Я, конечно, понимаю, что когда человеку 20–25 лет, ему надо убить время и все такое. Но у меня есть друг, ему 34 года. Оборотню в нашем клане 42! А самому старому игроку (мастеру клана Ultimate) 56 лет!!! Но разве не повелось с доисторических времен, что в игры играют дети и подростки?! Люди, которым больше 40 лет, не должны, как мне кажется, в игры рубиться…

С глубочайшим уважением, Соке
(он же Муракаши, он же Иван Чулков)

Получается, Ваня, играть тебе осталось 27 лет. Потому что, как я понимаю, в день своего 40-летия ты скажешь: «Ну все, я свое отыграл», сложишь игры в большую картонную коробку и сожжешь на помойке. А потом задумаешься о новом хобби. Можно заняться коллекционированием марок или подледным ловом. Верно?
Я уже не раз писал: это только в России игроки столь юны. Так исторически сложилось. В США же, например, средний возраст геймера 33 года. Он любит играть в Guitar Hero с детьми и не выкачивает пиратки из интернета, поскольку вполне в состоянии купить то, что хочет. Точно так же скоро будет и у нас, в России. По крайней мере я не собираюсь бросать играть до тех пор, пока не разобьет паралич.

Здравствуйте! Не знаю, к кому обратиться, поэтому пишу сюда. У меня есть сюжет для онлайн-игры, но возможно, и для любого другого жанра. Разрабатывал, во всяком случае, именно для онлайна. Сюжет давно напрашивается – по сути, это сочетание нескольких направлений.
Думаю, что ответа не получу, но все же… дайте почту отечественных разработчиков игр.

Дмитрий Комаров

А вот не дам! Пусть тебе, Дима, Google адресочки ищет.
Он ведь не знает, что сюжеты игр, особенно онлайновых-многопользовательских, вдобавок от непрофессионала, никому на фиг не нужны. Вот если бы господин Комаров написал, что у него есть лишние 20 миллионов долларов и он готов их вложить в разработку MMORPG, думаю, нашлось бы много желающих ознакомиться с его идеями. Начинай копить, Дима.

Здравствуйте, уважаемый Иван Гусев!
Написать это письмо меня побудил ваш ответ на послание Кирилла Матянина. Напомню суть письма: молодой человек жалуется, что родители, «глубоко верующие люди», не разрешают сыну играть на компьютере, и просит вашего совета, как их переубедить. Читаю ответ Ивана, и такое впечатление, что попал в 20-е годы XX века и держу в руках журнал «Безбожник». Ну что за это за пассаж: «…церковники довольно строги к электронным развлечениям. По мнению представителей православной церкви, компьютерные игры убивают в детях духовность и располагают к оккультным занятиям». Ага, а еще они Бруно сожгли, Галилея заставили отречься и Коперника травили. Вместо того чтобы разобраться в вопросе, который сам по себе интересен и актуален, вы ограничились штампом о том, что церковь и компьютеры несовместимы,
Сначала небольшой ликбез. Служители церкви, находящиеся в священном сане, называются не церковники, а священнослужители. Остальные служители без священного сана называются церковнослужители. Очень хочется, чтобы вы впредь придерживались элементарной этики в вашей работе.
Теперь к главному. Сложилось мнение, что православная церковь (не буду говорить о католической, не в теме) отрицательно относится ко всему тому, что имеет отношение к компьютерному миру. Это, конечно, не так. Это миф, сформированный в общественном сознании журналистами. На самом деле церковь принимает и активно использует все достижения электронного мира. Посмотрите, какое количество московских храмов имеют свои сайты во Всемирной паутине. Покойный патриарх Алексий II на каждом епархиальном собрании требовал от московского духовенства активнее осваивать интернет. Так что речь не может идти об антагонизме науки (компьютеризации) и религии.

Речь можно вести только о том, что некоторые священнослужители с недоверием относятся к миру компьютерных игр. Но и здесь можно разобраться. Приведу пример: район Марьино – 250–300 тысяч жителей. В Марьино один храм, там пять священников. Путем несложных арифметических действий получаем, что на каждого священника приходится по 45–50 тысяч человек. Конечно, в реальности эта цифра намного меньше, но 10–15 тысяч – это уж точно. Сколько времени он может уделить каждому, чтобы вникнуть в вопрос? И вот приходит к нему взволнованная мама и говорит, что сын (дочь) день и ночь сидит за компьютером и играет в игры со всякой чертовщиной (а это просто сынуля ходил с друзьями в логово Антараса брать сабкласс). Конечно, первой реакцией любого священника будет совет запретить ребенку подходить к компьютеру вообще. Довольная мама убежит и станет претворять этот совет в жизнь. Но при этом она, конечно, не сказала священнику, что вот уже десять лет они с отцом не занимаются ребенком. Он давно сам по себе. Родители утратили духовную связь со своим ребенком и теперь вину сваливают на игры. Но обо всем этом батюшке не сказали, то есть ввели его в заблуждение. И теперь он будет думать, что игры отвращают людей от Бога и церкви.

Впрочем, чаще всего священники рекомендуют ограничивать детей в играх по другой причине. Ребенку трудно контролировать себя, и привязанность к играм может перерасти в СТРАСТЬ, а это уже проблема духовная. И за всем этим, конечно, должны следить родители. Недопустимо, чтобы подросток 11 лет играл в игры с ограничением «только для взрослых». Хотя таких случаев я знаю множество.

Возникает еще одна проблема: назовите с ходу хотя бы три игры, где было бы хотя бы нейтральное отношение к христианству и священству. Вот и я не смог. И как после этого духовенству любить компьютерные игры? Они тоже люди. Ну и всякой чертовщины в играх хватает.

Вам бы пригласить духовенство за стол переговоров, понять, в чем проблема, и действовать сообща.

А Кириллу можете дать мою электронную почту, подскажу ему, что нужно сказать родителям, чтобы разрешили играть, приведу железные аргументы. Все-таки две семинарии окончил и вот уже почти как десять лет священнослужитель.

С уважением к редакции правильного журнала и Ивану Гусеву. До свидания.

Dionisius

Уважаемый Dionisius (или надо писать «отец Dionisius»? Черт, кажется, я ерничаю. Ну вот, теперь еще и черта помянул)! В своем ответе на письмо Кирилла Матянина я вовсе не утверждал, что «церковь и компьютеры несовместимы». Уверен, многие священнослужители и церковнослужители (я правильно пишу, да?) идут в ногу с прогрессом и отлично ладят с PC. Но игры – совсем другая тема. И из вашего письма, к сожалению, я так и не понял, какие же игры безопасны? Есть ли такие вообще? Ведь даже в, казалось бы, невинной The Sims есть супружеские измены. Фэнтези-проекты должны все как один попасть под запрет, потому что там сплошь магия и оккультизм. В шутерах убивают. Лара Крофт не скромна. В Fallout 3 поклоняются атомной бомбе. Сдается мне, только казуалки и можно назвать богоугодными.

Отослал ваше письмо и электронный адрес Кириллу. Надеюсь, он вам напишет и все у него наладится.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Недавно читал о «Рагнарок Онлайн» и узнал, что при взломе аккаунта возможен возврат игровых вещей. Это возможно только в данной игре или и в других играх действует то же правило? И есть ли разница в зависимости от того, куплена вещь за игровые деньги или за реальные деньги? Существует ли вообще какая-то организация по защите геймеров?

Подобной организации не существует, как нет и законов касательно виртуальной собственности. Поэтому единственное, на что можно рассчитывать, – это добрая воля администрации конкретной игры. Именно с ней стоит решать такие вопросы. Хотя… говорят, в Китае люди судятся из-за украденного барахлишка и даже выигрывают.

Посмотрел выпуск новостей «Вести», и он меня ужаснул. В одном репортаже поднималась тема кризиса на рынке печатной продукции. Цифры, озвученные журналистами, показались мне совсем не обнадеживающими. За минувший месяц закрылось огромное множество журналов и газет, идет сокращение работников. Вот я и задумался о дальнейшей судьбе «PC ИГР», журнала, который читаю со второго номера! Не хотелось бы терять это издание!

Конечно, кризис затронул и «PC ИГРЫ». Вы же видите, мы сократили расходы: временно сняли три тетрадки из журнала, отказались от наклеек. Тем не менее «PC ИГРЫ» – одно из ключевых изданий компании «Геймленд». Все ведущие сотрудники журнала сохранили свою работу. Мы уверены, что справимся с этим кризисом.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

С 23 по 27 марта в Сан-Франциско прошла конференция GDC, на которой разработчики обсудили текущие проблемы и сделали несколько интересных анонсов. Games Developers Conference на данный момент, наверное, самое солидное инсайдерское мероприятие в игровой индустрии, которое при этом исправно продолжает поставлять свежие новости для нас с тобой. Конечно, было бы странно не использовать конференцию в качестве мощного информационного повода. Достаточно перечислить несколько событий, которые произошли в этом году в Сан-Франциско: была анонсирована Modern Warfare 2, впервые показана Battlefield: Bad Company 2 и, наконец, официально подтвердили, что Дюк Нюкем возвращается. Пока, правда, только на PSP и DS. А анонс Modern Warfare 2 был представлен лишь коротеньким тизером, главной ценностью которого можно считать сам факт относительно скорого выхода игры – 10 ноября 2009 года. Кстати, из названия игры исчезло знакомое каждому поклоннику шутеров словосочетание Call of Duty.

Наш эксперимент с активным привлечением редакторов журнала к разработке видеоконтента, кажется, пришелся всем по вкусу, так что мы продолжаем его в этом номере. Очередной выпуск «Серьезной аналитической передачи», специальный обзор «Kings's Bounty: Принцесса в доспехах», бета-тест Demigod и другие материалы, надеемся, смогут наиболее полно раскрыть актуальные темы этого месяца. Советуем также не пропустить ролик игры «Сталин против марсиан»: пусть тебя не смутит эпатажное название, проект, по крайней мере на данный момент, выглядит весьма заманчиво на фоне других отечественных разработок.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

ОСОБО ОПАСЕН: ОРУДИЕ СУДЬБЫ

Демоверсия динамичного экшена, созданного по мотивам одноименного фильма «Особо опасен». Доступен первый уровень игры, где тебе предложат сыграть роль отца Уэсли Гибсона и выбраться из захваченного наемными убийцами самолета. Как только мы окажемся на борту, нас сразу атакуют террористы, успевшие убить практически всех пассажиров. Справиться с ними помогут два пистолета, возможность остановки времени и, конечно же, закрученные по параболе пули. На прохождение демки уйдет от силы минут 20, но этого достаточно, чтобы почувствовать себя героем боевика.

FLOCK! ОВЦЫ ПРОТИВ НЛО

Демоверсия веселой головоломки, в которой тебе предстоит заняться похищением животных с помощью летающей тарелки. Доступно шесть уровней игры, где нужно затащить на космический корабль десяток овец, несколько быков и перепачканных свинок. Чтобы провести их по уровню, придется устранять преграды специальным лучом, выжигать круги на полях и даже заниматься разведением потомства, чтобы выполнить норму по захвату зверей. Получасовая демоверсия может похвастаться увлекательным геймплеем, симпатичной графикой и наличием встроенного редактора уровней.

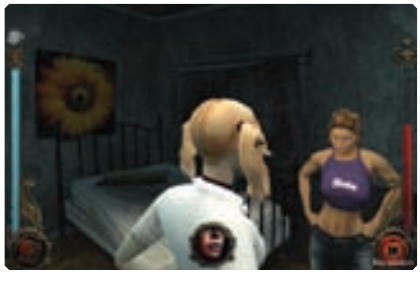
ЛУЧШИЕ МОДЫ

GOLDENEYE: SOURCE BETA 3.0.1

Давным-давно на консоли Nintendo 64 выходил шутер от первого лица под названием GoldenEye 007. Нельзя сказать, чтобы игра получилась культовой, но определенное число поклонников у нее имелось, в итоге любовь к этому шутеру переросла в модификацию GoldenEye: Source. Нынешняя версия мода кардинально отличается от первого варианта. Если раньше была стилизация под исходную игру, то теперь получилась вполне самодостаточная вещь, причем эти метаморфозы явно пошли ей на пользу.

COMPANION MOD

Несмотря на то что Vampire: The Masquerade – Bloodlines вышла давно, у нее много фанатов, и работа под названием Companion Mod лишний раз доказывает, что творение Troika Games живее всех живых. По меркам игры работа получилась монументальная. Смысл модификации прост: теперь твой вампир может собрать группу поддержки. Всего у тебя может быть семь спутников, но таскать с собой допускается лишь двух, остальные будут ожидать в твоем логове. Толку от спутников немного, но в некоторых ситуациях они становятся полезными.



PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Игры по кинолицензиям преследует злой рок. Может быть, вина лежит на жадных издателях, которым кажется, что деньги на разработке можно и сэкономить... Так или иначе, факт лицензирования для многих стал поводом с недоверием отнестись к проекту. В случае с X-Men Origins: Wolverine мы, возможно, имеем дело с исключением. Игра потрясающе выглядит: харизматичный главный герой покоряет с первого взгляда, а репутация студий Raven Software и Amaze Entertainment, работающих над проектом, весьма высока. Впрочем, дадим пока слово создателям X-Men Origins: Wolverine.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Режиссер игры Batman: Arkham Asylum продемонстрировал разные стили игры на одной из карт дополнительного режима. Сочетание эффектных stealth-атак и не менее эффектных, но более опасных для супергероя агрессивных способов устранения врагов впечатляет даже самых искушенных поклонников экшенов. Особого внимания заслуживает проработка искусственного интеллекта противников. По каким маршрутам будут передвигаться противники, предсказать практически невозможно, и для успеха приходится комбинировать самые разные возможности супергероя.

ТРЕЙЛЕР ALPHA PROTOCOL

В Alpha Protocol подкупает абсолютно все. Например, жанр: сплав шпионского экшена и RPG. Современный сеттинг. Место действия: здесь и Ближний Восток, и Италия, и Китай, и даже Россия. Закрученный сюжет, по которому главный герой, секретный агент, оказался вне закона. Наконец, динамичный и агрессивный геймплей. Такое ощущение, что студия Obsidian Entertainment, разрабатывающая проект под руководством издательства Sega, знает о том, что мы хотим, едва ли не лучше нас. Вопрос лишь в том, смогут ли создатели игры выдержать правильный баланс, не отдавая предпочтение одному экшену?

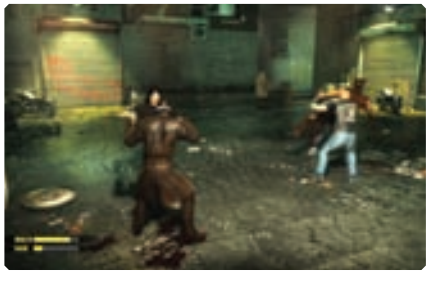
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

FALLOUT 3: THE PITT

Судьба небольших дополнений к Fallout 3 остается тайной для многих геймеров. Во-первых, они выходят неодновременно на разных платформах. Во-вторых, что консольные, что PC-версии страдают от ошибок и багов. Наконец, в-третьих, они достаточно дорогие, но предлагают скромные сюжетные линии, всего на несколько часов. И вот мы видим второе дополнение для Fallout 3, получившее название The Pitt. Кажется, разработчики не намерены прикладывать серьезных усилий для создания какого-то новаторского дополнительного контента, полагаясь на сверхпопулярный бренд.

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Успех киноадаптации известного американского комикса «Хранители» не прошел незамеченным. Одновременно с показом во всем мире запустили конвейер по производству всевозможной тематической ерунды, начиная со статуэток с героями и заканчивая постельным бельем, украшенным множеством желтых смайликов. И если, например, саму книгу комиксов, переведенную на русский язык, приобрести стоит, то одноименную игру по мотивам – вряд ли. Будем надеяться, что следующий выпуск игры по «Хранителям» учтет все недостатки предшественника. Более подробно – в нашем видеообзоре.



WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

Выход продолжения самой успешной RTS 2007-го нам пришлось ждать очень долго. Да, нам предоставили возможность играть за Советский Союз. Но в нашем распоряжении всего шесть новых миссий. И для того чтобы открыть их, придется пройти практически всю основную кампанию, которая поклонниками стратегий в реальном времени и без того была неоднократно пройдена. Добавим к этому стоимость коробки, а также время, которое мы потратили на ожидание. Результат вряд ли можно назвать удовлетворительным.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
X-Men Origins: Wolverine
Prototype

Reviews
The Last Remnant
World in Conflict – Soviet Assault
Watchmen: The End Is Nigh
Wheelman
Red Alert 3 Uprising
Grand Ages: Rome
Tom Clancy's H.A.W.X.
Fallout 3: The Pitt
Fallout 3: Operation: Anchorage
Wanted: Weapons of Fate
Крестный отец 2

Specials
Специальный обзор King's Bounty: Принцесса в доспехах
Серьезная Аналитическая Передача
Бета-тестирование Demigod
Дневник разработчика Batman: Arkham Asylum
Дневник разработчика Alpha Protocol
Дневник разработчика X-Men Origins: Wolverine

Трейлеры
Alpha Protocol
Assassin's Creed 2
Batman: Arkham Asylum
Black Prophecy
Call of Duty: World at War
Colin McRae: DiRT 2
Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising
Dragon Age: Origins
F.E.A.R. 2: Project Origin
Fuel
Just Cause 2
Mortal Online
Need for Speed: Shift
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Project Offset
Prototype (2 ролика)
R.U.S.E.
Runes of Magic
Starcraft II
Stormrise
Terminator Salvation
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
The Secret World
Velvet Assassin
Wolfenstein
X-Men Origins: Wolverine

Демоверсии
Flock! Овцы против НЛО
Nexuiz v2.5
Wallace & Gromit's Grand Adventures
Wanted: Weapons of Fate

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941–45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2
Xenus 2: Белое Золото

Top 10
ArmA: Armed Assault
Ossetia War Mod Alpha
Battlefield 1942
Fragfield 1942 v0.2
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Mideast Crisis 2
Doom 3
AwesomeSauce v2.0
Half-Life 2
GoldenEye: Source Beta 3.0.1 Joutomaa
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Hearts of Endia
rFactor
DRM MOD 1.00
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Corporate Sector Addon 2.0
Vampire: The Masquerade – Bloodlines Companion Mod

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows 7 / Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.4 WHQL Windows 7 / Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.4 WHQL XP 32-bit
Forceware 182.50 Vista 32-bit WHQL
Forceware 182.50 Vista 64-bit WHQL
Forceware 182.50 XP 32-bit WHQL
Forceware 182.50 XP 64-bit WHQL
DirectX End-User Runtime (Март 2009)
NVIDIA nForce 15.25 WHQL Vista 32-bit
NVIDIA nForce 15.25 WHQL Vista 64-bit
NVIDIA nForce 15.25 WHQL XP 64-bit

ПАТЧИ

Burnout Paradise: The Ultimate Box v1.100 Интернациональный
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.301 – 2.400 RU
Gothic 3: Отвергнутые Боги v1.08.9 RU
Grand Theft Auto IV v1.0.2.1 RU
В тылу врага 2: Лис пустыни v1.11.3.0 RU
Mount & Blade. История героя v1.011 RU
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.10 RU
Вторая мировая. Освобождение Белоруссии Hotfix RU
Tom Clancy's EndWar v1.0.0.0 RU
Warcraft III: Reign of Chaos v1.23a RU
Warcraft III: The Frozen Throne v1.23a RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.6
CheMax Rus 8.4

Чит-программы
ArtMoney SE 7.30
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Company of Heroes: Opposing Fronts
Empire: Total War
Grand Theft Auto III
Guitar Hero III: Legends of Rock
Race Driver: GRID
Spider-Man 2
Street Racing Syndicate
Tom Clancy's HAWX
Wanted: Weapons of Fate
Wheelman

Трейнеры
BattleForge
Burnout Paradise: The Ultimate Box v1.001
Call of Duty: World at War v1.2
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.09
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.400
Depths of Peril v1.012
Кодекс войны: Высшая раса
Empire: Total War v1.2
Empire: Total War v1.3
Empire: Total War v1.4
F.E.A.R. 2: Project Origin
Flock! Овцы против НЛО
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
Monsters vs. Aliens
Sacred 2: Fallen Angel v2.34.0
Sacred 2: Fallen Angel v2.40.0
The Godfather II
The Settlers: Rise of an Empire – The Eastern Realm
The Settlers: Rise of an Empire – The Eastern Realm v1.6
The Settlers: Rise of an Empire – The Eastern Realm v1.71

Редакторы игр
Crysis Warhead Mod SDK 1.4
World in Conflict – Map Editor 1.2.1.0

SHAREWARE

A Fairy Tale
Bengal: Game of Gods
Chocolatier: Decadence by Design
Mr. Robot
Детективные истории. Голливуд
Энциклопедия пасьянсов. Том 4
Масяня и пляжные заморочки
Суматоха
Band of Bugs
Beetle Bug 3
Fairy Jewels 2
Fishing Craze
Настольный квартет
Танчики
Диг Мак-Даг

СОФТ

Свежий софт

AnVir Task Manager 5.5.2
WinPatrol 16.0.2009.0
CDSlow 3.3
IsoBuster 2.5.0
D3DGear 3.28
Download Master
Portable 5.5.9.1155
VDownloader 0.81
AbiWord 2.6.8
AntWorks FotoAlbum 3.6
ASPack 2.12
Defraggler 1.08.132
Desktop Manager 1.2.2
Hide Photos 1.4
Stellarium 0.10.2
TIFF2PDF Pilot 2.5.86
Audio Comparer 1.2
BSPlayer 2.36.989
Total Video Converter 3.21
AusLogics BoostSpeed 4.4.10.207
CleanCenter 2.4.1.1
Driver Magician 3.41
NVIDIA BIOS Editor 4.9
PowerStrip 3.85.645
RAM Saver Pro 9.0
SO Utilities 1.4.0.6
GMER 1.0.15.14966
Spyware Terminator 2.5.6.316
SUPERAntiSpyware Free 4.26.1000
VideoMach 5.3.2
Fresh Download 8.22
MozBackup 1.4.9
NetInfo 6.8 build 329
Online TV Player Free 4.9.2
Skype 4.0.0.224
Backup4all 4.1 build 133
Clipboard Help Spell 1.24.01
Hot CPU Tester Pro 4.4.1
MetaBench 0.98 Beta
Unlocker 1.8.7
Foobar 2000 0.9.6.4
Miro 2.0.4
Mp3tag 2.43
Autoruns 9.40
CCleaner 2.18.878
CrystalDiskInfo 2.5.1
EVGA Precision 1.5.1
Final Uninstaller 2.1.8
RegVac Registry
Cleaner 5.01.22
Vopt 9.10
XPepius 3.1.0.708

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.8
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.7.5
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter
Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.10.1163
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.40.05
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.11
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.0 Build 7013
Miranda IM 0.7.17
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский
словарь v5.01
Орфографический словарь
русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

Звездный Путь (Star Trek)
Вверх (Up)
Там, где живут чудовища
(Where the Wild Things Are)
Люди Икс. Росомаха
(X-Men Origins: Wolverine)

VOD:

Grubby vs yaWs

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?

Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!

Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

САУНДТРЕК ДЛЯ РЕВОЛЮЦИИ

С КИРИЛЛОМ ПЕРЕВОЗЧИКОВЫМ

БЕСПРОВОДНОЕ СЧАСТЬЕ

Вы тут, конечно, устали уже все читать про консоли, но, слушайте, тут на вражеской территории появилась GTA Chinatown Wars, и это же просто ужас какая крутая игра. Про которую обязательно надо знать хотя бы для общего развития. У нас ведь в России существует расхожее мнение, что Nintendo DS – это портативная консоль для девочек (со шнурками, стилусами, покемонами и ужасной графикой – почти все это правда), а если ты пацанчик ровный, то твой выбор – Sony PSP. Чушь, конечно, хотя бы потому, что последняя медленно и торжественно идет ко дну, на прощание радуя своих владельцев тремя с половиной пристойными играми в год и столькими же анонсами на следующий. Но вот если раньше это понимали совсем уже избранные люди (и с удовольствием, надо сказать, проходили The World Ends With You, Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Elite Beat Agents и десятки других, без дураков, замечательных и инновационных игр), то теперь все DS-стереотипы приказали долго жить. Виной всему три буквы: G, T и A, от которых сообщество снова страшным образом лихорадит. Самое страшное творится в ПК-сегменте рунета: фанаты скачивают эмуляторы приставки, пытаются проходить игру на своих компьютерах (кстати, вполне успешно) – в общем, что только не делают, чтобы оказаться причастными к всеобщей радости по поводу новой GTA. Менее разумные (или более приличные люди) остервенело разбивают копилки, спускают кризисные гонорары и чуть ли не сдают в ломбард собственную бабушку. Только чтобы купить такую, казалось бы, бессмысленную всего пару месяцев назад двухэкранную Nintendo DS.

Детская консоль, говорите? В GTA: Chinatown Wars можно не только давить сотни пешеходов и наводить порядок беглым огнем из SMG (вещи для GTA вполне обыденные), но и, к примеру, зарабатывать деньги на продаже наркотиков. Милые детали: гипотетическую подружку главного героя убивают на десятой, кажется, минуте игры, а в одной из кат-сцен наш мстительный приятель убедительно вырывает еще живое сердце у лежащего в «скорой» преступника. Покемоны обиженно плачут в сторонке.

О'кей, с проблемой нежного возраста разобрались, дальше самое интересное. Вопрос: как вообще может существовать игра с большим открытым городом и колоссальными возможностями на консоли с 4 (прописью: четырьмя) мегабайтами оперативной памяти? Возмутительно. Если кто-то хочет еще позлорадствовать, пожалуйста: процессор 67 мегагерц, 512 килобайт памяти для текстур. А теперь, внимание, правильный ответ: еще как может и еще как существует. Чтобы составить впечатление о Chinatown Wars, проще всего представить скриншот GTA4 с высоты птичьего полета, с некоторыми условностями. В ходу хитрая технология cel-shading – игра вроде бы и полностью трехмерная, но недостатки графики скрывает «карандашными» линиями на границах объектов и яркими цветами. И при этом умудряется заставлять в себя верить и ни разу не тормозить – здесь день сменяет ночь, идет дождь, пешеходы достают зонтики, а машины включают фары. Сверху с жутким грохотом проносится поезд, а рядом кого-то увлечено преследуют две полицейские машины. Все как в GTA4 – минус детали, плюс бесподобный аркадный геймплей. На самой слабой современной приставке.

Я никогда не понимал, как можно получать от двухмерных GTA удовольствие, сравнимое хотя бы с той же GTA3 – это же в буквальном смысле небо и земля. В трехмерных GTA (в том числе PSP'шных GTA Liberty City Stories и Vice City Stories) всегда было остро выраженное «чувство города» – он запоминался, он заставлял себя любить и исследовать до последнего закоулка, он был в конце концов грандиозными декорациями для фирменной рокстаровской драмы. А в той же GTA2 все предельно условно и схематично – человечек бегал, стрелял, выполнял миссии, и замечательно. Больше от него ничего не требовалось – все-таки 1999 год на дворе.

И вот через девять лет после GTA2 концепция возвращается в портативном формате – и, честное слово, играется чуть ли не лучше GTA4. Злые волшебники из британского города Лидс превращают старую top-down-концепцию во что-то невероятно взрывоопасное и затягивающее.

Какое-то совершенно безумное веселье: на экране очевидным образом мигают три звездочки – под ними теперь расположены значки полицейских машин, которых надо уничтожить, чтобы сбить легавых со следа. На бешеной скорости, с оторванным капотом и возмущенно дымящимся двигателем мы лавируем через трафик, сбивая все на своем пути и вяло отстреливаясь от стражей порядка. Дальше начинается интересное: удачно толкнув одно из полийских авто, отправляем его в кювет, где оно жутко взрывается, – рядом мелькает еще одно и попадает бампером прямиком в забор. Взрыв, еще взрыв – беготня от полиции больше не напоминает игру в прятки, теперь это скорее Burnout, где счет идет на уничтоженные полис-кары. А что здесь творится в самих миссиях, даже и рассказывать неудобно – чистый незамутненный фан.

Использование сенсорного экрана впервые в серии абсолютно и бесчеловечно гениально: это самый настоящий PDA с выходом в интернет, это самая удобная в истории серии GPS-карта, самые лучшие мини-игры (тысячи их) и самое точное метание коктейлей Молотова росчерком стилуса.

Как бы дико это ни звучало, но по разнообразию Chinatown Wars уделывает любую GTA, вышедшую до. Плюс здесь по-прежнему очень смешные диалоги и сложный сюжет, тысяча способов развлечься и много, неприлично много деталей: заказать оружие на дом через интернет, перекинуть по «вай-фаю» приятелю точку на GPS-карте или, зажав тормоз, кружить на одном месте – пока резина на машине не загорится и не начнет сжигать пешеходов. Извините, ура. ■

[Тэ ТРИ] — ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Тэ

ВЕСЬ МИР ГАДЖЕТОВ!

ЧИТАЙТЕ

В МАЙСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА:

100 САМЫХ-САМЫХ:
лучшие в мире гаджеты
+ шанс выиграть 7 из них

6 СЕНСОРНЫХ КОММУНИКАТОРОВ:
все, кроме iPhone

ДИДЖЕЙСКИЕ «ВЕРТУШКИ»:
сравнительный тест

3-D ПРИНТЕРЫ
и другие приметы будущего

реклама

В ПРОДАЖЕ С 23 АПРЕЛЯ

ИЮНЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 28 МАЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Ужас, летящий на крыльях ночи, кошмар грабителей банков и уличной шпаны. Враг пингвинов, кошек и не совсем вменяемых мафиози. Просто черный плащ, наконец.

– Demigod. Битвы богов
– The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
– История успеха любительских проектов
– Новая игра от Bethesda Softworks

И многое-многое другое.

94
FM
www.radiounost.ru

X-MEN ORIGINS WOLVERINE™

UNCAGED EDITION

ПЕРВАЯ РЕАЛЬНАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ!

РЕКЛАМА

16+

PlayStation.2 PLAYSTATION 3 PSP Games for Windows XBOX 360 Wii NINTENDO DS. ACTIVISION

activision.com

MARVEL